TACTIQUE & STRATÉGIE
DU
JEU DE DAMES
PAR
Isidore WEISS

Adaptation de Govert Westerveld
2021

TACTIQUE & STRATÉGIE
DU
JEU DE DAMES
PAR
Isidore WEISS

Adaptation de Govert Westerveld
2021

TACTIQUE & STRATÉGIE
DU
JEU DE DAMES
PAR
Isidore WEISS

Adaptation de Govert Westerveld
2021

Copyrighted.com
Registered & protected
A3dLnqnROwBmXovN October 16, 2021 at 12:15 AM

Tactique & Stratégie du Jeu de Dames par Isidore Weiss
© Govert Westerveld
Academia de Estudios Humanísticos de Blanca (Murcia) Spain

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este libro puede ser usada o reproducida en ninguna forma o por cualquier medio, o guardada en base de datos o sistema de almacenaje, en castellano o cualquier otro lenguaje, sin permiso previo por escrito de los autores, excepto en el caso de cortas menciones en artículos de críticos o de media.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or distributed in any form or by any means, or stored in a database or retrieval system, in Spanish or any other language, without the prior written consent of the authors, except in the case of brief quotations embodied in critical articles or reviews.

ISBN: 978-1-291-77299-9 (Hardcover – Lulu Editors)
eBook: Without ISBN
© Govert Westerveld
Octobre, 2021.
30540 Blanca (Murcia) Spain

DÉVOUEMENT:

À mon bon ami damiste:

Cheikhna Cheikh - Senegal

Avant-propos

Mon père, qui était un grand joueur de jeu de dames, parlait souvent de Weiss, Fabre, Molimard et d'autres grands joueurs français du jeu de dames. Cela fait un moment que Fangchao Chen, de Chine, m'a demandé si j'avais des livres sur les coups du jeu. Et comme j'avais un livret sur les coups de sept pièces à la fois, je lui ai donné un livre électronique à ce sujet. Mais d'un autre côté, j'ai pensé que ce serait une bonne idée d'écrire la biographie d'Isidore Weiss et de remettre en circulation les deux livres qui parlent de ses coups, ses compositions et ses finales.

De cette façon, les joueurs de dames n'apprendraient pas seulement à connaître le jeu ingénieux de l'ancien champion du monde, ils seraient également conscients des grands sacrifices faits par ce joueur pour que ce jeu se développe au 20e siècle et soit joué aujourd'hui encore. Un jeu qui, selon mes études, a été inventé en Espagne à la fin du 15e siècle. Cet ouvrage de *Tactique & Stratégie*, que j'écris en anglais, français et espagnol pour couvrir l'Asie, l'Afrique et l'Amérique du Sud, est un complément à la biographie que j'ai écrite en anglais sur Isidore Weiss.

Je suis très reconnaissant du soutien total offert par certains joueurs du jeu de dames. Un mot de remerciement va en premier lieu à Dr. Diego Rodríguez (1940-2015), qui m’a envoyé depuis vingt ans beaucoup de photos, et au joueur français Richard Przewozniak, qui m'a envoyé beaucoup de documents. Mes seconds remerciements vont à Hanco Elenbaas, un véritable détective qui m'a également fourni les informations nécessaires. Enfin, mes troisièmes remerciements vont à Wim Van Mourik, qui m'a envoyé diverses photos et documents.

En lisant ce livre, vous découvrirez rapidement l'influence de la France sur le développement du jeu de dames international sur les 100 cases vers 1900.

Govert Westerveld

INDICE:

1 L'histoire du jeu de dames 1
1.1 Bibliography 37
2 Traces historiques espagnoles 43
2.1 Les premières traces de jeu de dames 43
2.1.1 1050 Farisia 43
2.1.2 1243 Philippe Mousket 43
2.1.3 1369 Geoffrey Chaucer 43
2.1.4 1380 Sir Ferumbras 44
2.1.5 1400 La destruction de Troie 44
2.2 Les nouveau jeu de société 45
2.2.1 Le saut 45
2.2.1.1 Alquerque-12 45
2.2.1.2 Andarraya - Spain 46
2.2.1.2.1 Jeu de dames turc 48
2.2.1.3 Marro de Punta – Espagne 53
2.2.2 Encerclement 55
2.2.2.1 Jeu de dames malais 55
2.2.2.2 Jeu de dames thaïlandais 55
2.2.2.3 Jeu de dames européen 55
2.2.2.4 Alquerque-12 avec encerclement 56
2.3 Les premiers ouvrages sur le jeu de dames 57
2.3.1 ESPAGNE vers 1505 57
2.3.1.1 Ouvrages entre 1547 et 1659 57
2.3.2 FRANCE 1668 60
2.3.2.1 Un jeu de dames espagnol imprimé en 1635 60
2.3.2.2 Un jeu de dames français imprimé en 1668 60
2.3.3 ALLEMAGNE 1700 61
2.3.4 GRANDE-BRETAGNE 1756 62
2.3.5 PAYS-BAS 1785 63
2.3.6 ITALIE 1800 65
2.4 Jeux de société liés aux dames 67
2.4.1 Tükvnanawöpi 68
2.4.2 Aiyawatstani 69
2.4.3 Kharbaga 70
2.4.4 Dames Philippin 71

2.4.5 Moo 72
2.4.6 Hypothèse 73
2.5 Notation en lettres 74
2.6 Dame 75
2.6.1 The dame in chess 76
2.6.1.1 Les dames multiples aux échecs..... 77
2.6.2 La dame (reine) au jeu de dames..... 78
2.6.2.1 Les dames multiples (reines) au jeu de dames78
2.6.2.1.1 Le pion couronne..... 79
2.7 Jeu des dames..... 83
2.8 Le pion..... 84
2.9 Maison et petites maisons..... 85
2.10 La Longue Ligne 86
2.11 Tuer 88
2.12 Manger 89
2.13 Les Noirs commencent la partie 90
2.14 Le niveau du jeu de dames..... 91
2.15 Bibliography 92
3 Introduction..... 100
4 Biographie d'Isidore Weiss 107
4.1 Le club de damas Isidore Weiss en Amsterdam..... 113
4.2 Les provocations à Weiss..... 116
4.3 Championnat de France 1910 119
4.4 Championnat du monde à Paris..... 123
4.5 La mort de Weiss en 1936 124
4.5.1 Nécrologie de Jack de Haas 127
4.5.2 Nécrologie de Benedictus Springer..... 129
4.6 La manœuvre de force et le coup 130
4.7 La manœuvre de force et le coup 132
4.8 La manœuvre de force et le coup 134
4.9 Deux manœuvres de force et le coup et une pièce gagnée 136
4.10 Le coup de Weiss 138
4.11 Enchaînement Weiss 140
4.11.1 Début no. 1 140
4.11.2 Début no. 2..... 141
4.11.3 Début no. 3 (du côté des noirs)..... 142
5 PREMIÈRE PARTIE..... 157
5.1 Coups en jouant..... 157

5.2 Solutions 165
6 DEUXIÈME PARTIE 170
6.1 Études 170
6.2 Solutions 191
7 TROISIÈME PARTIE 204
7.1 Problèmes 204
7.2 Solutions 218
8 QUATRIÈME PARTIE 228
8.1 Parties entières 228
8.1.1 Victor Jean 229
8.1.2 Leclercq 232
8.1.3 Dussaut 234
8.1.4 Barteling 237
8.1.5 Zimmermann 240
8.1.6 Raphaël 242
8.1.7 Dussaut 245
8.1.8 Raphaël 248
8.1.9 Dussaut 250
8.1.10 Dussaut 253
8.1.11 Dussaut 256
8.1.12 Barteling 258
8.1.13 Dussaut 261
8.1.14 Dussaut 264
8.1.15 Dussaut 266
8.1.16 Dussaut 270
8.1.17 Barteling 272
8.1.18 Zimmermann 275
8.1.19 Dussaut 278
8.1.20 Raphaël 280
8.1.21 Dussaut 283
8.1.22 Dussaut 286
8.1.23 Dussaut 289
8.1.24 Barteling 292
8.1.25 Leclercq 295
8.1.26 Raphaël 298
8.1.27 Dussaut 300
8.1.28 Dussaut 303
8.1.29 Dussaut 306
8.1.30 Leclercq 309

Govert Westerveld
(Monnickendam, 1947)

À ce jour, il a publié 160 livres dans divers genres (histoire, biographie, l'alquerque-12, échecs, dames) et ses œuvres ont été écrites en espagnol, anglais, français, allemand, portugais, italien, néerlandais et arabe.

Il est chercheur indépendant sur histoire d'Espagne et ancien champion néerlandais junior de dames en 1963, après avoir battu l'enfant prodige Ton Sijbrands dans les préliminaires provinciaux. Au tournoi des jeunes de Brinta en 1964, il a obtenu une position gagnante contre Andreas Kuijken, mais a perdu de manière décisive contre Ton Sijbrands et Harm Wiersma et a prédit que ces deux derniers joueurs deviendraient un jour des champions du monde. En 1965, il a terminé sa carrière de joueur de dames par une honorable troisième place au Championnat provincial

senior de Hollande du Nord, devant Wim de Jong et Ed Holstvoogd qui avaient terminé premier et deuxième du Championnat senior néerlandais de 1962.

Il a voyagé dans divers pays d'Europe pour apprendre des langues. Avec son MBA et la connaissance de plusieurs langues dont l'espagnol, il a travaillé pendant quelques années comme comptable dans une société de commerce international à Amsterdam, qui était alors l'une des 500 entreprises les plus importantes des Pays-Bas et d'origine juive. En 1974, il s'installe définitivement en Espagne, et co-fonde en 1978 la société Zoster S.A. avec de nombreux professeurs. Il est alors chargé de vendre des extraits naturels dans les pays d'exportation et de développer de nouveaux produits. Cette entreprise a été vendue à la multinationale Grupo Ferrer aux mains de Carlos Ferrer Salat, ancien président entre 1987-1998 du Comité olympique espagnol. Depuis 2000, il a collaboré à la formation de Nutrafur S.A., une société d'extraits naturels qui a été vendue en 2015 à une multinationale israélienne, où il a été à nouveau responsable de l'exportation et du développement de nouveaux extraits naturels, aux côtés d'éminents biochimistes.

En 2002, il a été élu chroniqueur officiel de Blanca, avec son ami Ángel Ríos Martínez, pour son travail historique dans la ville. La même année, il a été élu académicien correspondant de la Real Academia Alfonso X el Sabio de Murcia pour ses recherches historiques. Il est membre de l'Association royale espagnole des chroniqueurs officiels de Madrid et de l'Association des chroniqueurs officiels de la région de Murcie. Il est hispaniste émérite (Instituto Cervantes), hispaniste de l'Association internationale des hispanistes (AIH) et de l'Association Benelux des hispanistes (AHBx). Il est un ancien membre de la Commission d'histoire de la Fédération espagnole des échecs (FEDA). Il est également l'un des deux historiens officiels de la Fédération mondiale du jeu de dames (FMJD).

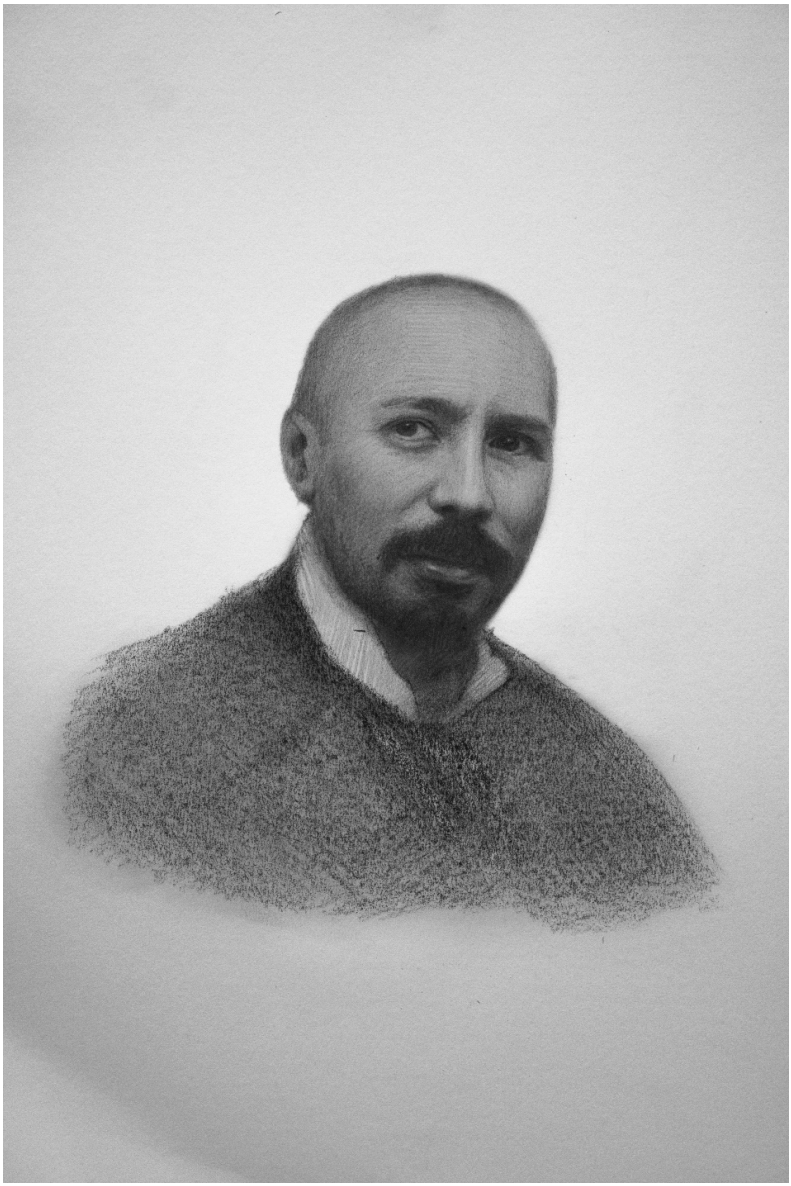
Amsterdam, la flamme de Liberté d'esprit

Quand je veux apaiser mon esprit,
Ce n'est pas l'honneur que je recherce mais la liberté

Rembrand van Rijn

Célèbre peintre hollandais
(1606-1669)

Dessin 1: Ch. Moyencourt
© Droit commercial d'utilisation: Govert Westerveld



Dessin 2: Ives de Goff
© Droit commercial d'utilisation: Govert Westerveld

1 L'histoire du jeu de dames

Le jeu d'alquerque-12 est le précurseur du jeu de dames, qui s'appelait « el juego de marro de punta » (1547) et « Juego de las Damas » (1597) en espagnol. J'ai étudié pendant de nombreuses années l'histoire du jeu de dames, que je considérais avoir été inventé dans la ville espagnole de Valence vers 1495.

En dehors de cela, je considérais que la nouvelle puissante « Dama » (en français : Dame) dans les échecs et le jeu de dames n'était autre qu'une représentation de la reine Isabelle de Castille (Isabel la Católica) sur l'échiquier et les damiers [1]. Cette hypothèse a été confirmée et documentée par José Antonio Garzón Roger[2]. Des années plus tard, Garzón a renforcé l'hypothèse avec plus de documents[3]. Aujourd'hui, la plupart des historiens sont d'accord, mais le chercheur néerlandais Arie Van der Stoep n'est pas d'accord en raison de découvertes étymologiques. Selon lui, le jeu de dames est une invention française. Il partage le même avis sur l'alquerque-12, qui était un jeu très populaire en France avant le XVIe siècle selon ses connaissances. Il a également déclaré que les joueurs utilisaient une dame dans l'alquerque-12, bien que cette règle

---

[1] **WESTERVELD, Govert** (1987) International Dama News. From Spain. En : magazine néerlandais de jeu de dames "Het Nieuwe Damspel", numéro 3, juillet-septembre, p.71
WESTERVELD, Govert (1990) Ciencia sobre un tablero", Editor: PPU S.A., ISBN 84-7665-697-1 (Avec la collaboration de Florentina Navarro Belmonte).
WESTERVELD, Govert (1994) Historia de la nueva dama poderosa en el juego de Ajedrez y Damas. (History of the new powerful Queen in the game of chess and draughts), pages 103-225. Homo Ludens: Der spielende Mensch IV, Internationale Beiträge des Institutes für Spielforschung und Spielpädagogik an der Hochschule "Mozarteum" - Salzburg. Édité par Prof. Mag. Dr. Günther C. Bauer.
WESTERVELD, Govert (1997) "La influencia de la reina Isabel la Católica sobre la nueva dama poderosa en el origen del juego de las damas y el ajedrez moderno". En collaboration avec Rob Jansen. ISBN 84-605-6372-3 - 329 pages – Avant-propos par Dr. Ricardo Calvo et Prof. Dr. Juan Torres Fontes – Université de Murcia (En néerlandais).
[2] **WESTERVELD, Govert** (2004) "La reina Isabel la Católica, Op. cit.
[3] **GARZÓN ROGER, José Antonio** (2010) Nuevos documentos relativos a la afición de los Reyes Católicos al ajedrez. In : Luca D'Ambrosio et al. (Ed), Publicación Jubilar en honor de Alessandro Sanvito. Contribuciones internacionales sobre Historia y Bibliografía del ajedrez. Vindobono, pp. 251-271

n'ait pas été mentionnée dans le livre de jeu d'Alfonso X le Sage (1283). Van der Stoep est arrivé à cette conclusion après avoir joué au jeu d'alquerque-12 sur ordinateur.

Voyant que le premier livre de jeu de dames espagnol[4] a été imprimé en 1547 à Valence et le premier livre de jeu de dames français en 1668, je ne peux pas croire que le jeu de dames ait été inventé en France. J'ai invité Van der Stoep à prouver par des découvertes archéologiques que l'alquerque-12 était très populaire en France, mais selon cet historien, j'aurais dû savoir qu'une telle chose ne pouvait pas être faite. Je n'étais pas satisfait des explications scientifiques de Van der Stoep[5]. J'ai enquêté[6] sur les découvertes archéologiques de l'alquerque-12 en France et en Espagne, car je ne croyais pas que l'alquerque-12 était très populaire en France avant le XVe siècle. J'ai constaté que 98 dessins de l'alquerque-12 ont été trouvés en Espagne, alors que seulement 10 ont été trouvés en France. En d'autres termes, le jeu n'était pas du tout populaire en France.

La description d'alquerque-12 n'est pas très bonne, car il existe de nombreux types d'alquerque et chaque type a sa propre histoire. Le roi Alphonse le Sage nous a fait savoir dans son livret de jeu de 1283 qu'il y avait l'alquerque-3, l'alquerque-9 et l'alquerque-12. L'explication historique de l'alquerque-12 ne peut donc pas être donnée de manière générique. Pourtant, nous voyons constamment des archéologues et des historiens publier des descriptions générales du mot alquerque, dans lesquelles ils incluent l'alquerque-12 :

> « L'origine du jeu d'alquerque remonte peut-être à l'âge du bronze : des figures dites "Tiras" ont été retrouvées gravées sur des rochers dans la région alpine, en

---

[4] Le premier livre d'échecs à Valence était : Cf. **VICENT, Francesch** (1495) Libre dels joch partitis del Scachs en nombre de 100 ordenat e compost per mi Francesh Vicent, nat en la ciutat de Segorbe, criat e vehí de la insigne e valeroso ciutat de Valencia. Y acaba: A loor e gloria de nostre Redentor Jesu Christ fou acabat lo dit libre dels jochs partitis dels scachs en la sinsigne ciutat de Valencia e estampat per mans de Lope de Roca Alemany e Pere Trinchet librere á XV días de Maig del any MCCCCLXXXXV.

[5] **STOEP, Arie van der** (2006) Vierduizend jaar dammen. En : Het Damspel, numéro 5, pp. 16-17

STOEP, Arie van der (2006 ?) Four thousand years draughts (checkers)
En : http://alemanni.pagesperso-orange.fr/history.html - 23-3-2021

[6] **WESTERVELD, Govert** (2013-2018) The History of Alquerque-12. Trois volumes.

> particulier près du lac de Garde. Dans l'Égypte ancienne, on trouve des tableaux dessinés sur la pierre blocs qui forment le toit du temple de Kurna dans la ville de Louxor, daté d'environ 1400 av. J.-C.. À partir de la période historique, ils apparaissent sur les roches galiciennes telles que Maia ou Baiona, et du monde romain nous connaissons les exemplaires de Mulva (Sevilla). D'autres affirment qu'il serait originaire du Moyen-Orient. »

Ainsi, les experts laissent penser que l'alquerque-12 vient de l'Égypte ancienne et du monde romain. D'autres historiens suivent Van der Stoep et tentent de nous convaincre que le jeu était beaucoup plus populaire en France qu'en Espagne. S'appuyant sur l'étymologie, les historiens osent même affirmer que le jeu de dames actuel s'est développé en France et est venu de l'alquerque-12. Ainsi, nous voyons des déclarations comme celle-ci sur Internet :

> L'alquerque était joué dans l'Égypte ancienne il y a plus de 3000 ans, et il a été introduit en Europe au 8e siècle par des guerriers maures. Ce jeu était une inspiration pour les contemporains et très populaire dans le monde entier.

Qui est en partie responsable de ces belles histoires ? Ce n'est personne d'autre que le célèbre spécialiste des jeux de société Harold James Ruthven Murray (1868 - 1955). En 1952, Murray a publié « Une histoire des jeux de société autres que les échecs » (*A History of Board Games Other Than Chess*), proposant la théorie selon laquelle l'alquerque-12 est originaire d'Égypte et le jeu de dames en France. Depuis son célèbre livre sur l'histoire des échecs en 1913, tout le monde croyait ce que disait le grand spécialiste du jeu de plateau Murray, car il était et continue d'être l'un des plus grands spécialistes des jeux de société. De nombreux historiens pensent que Murray est infaillible, mais cette idée ne fera que paralyser le travail futur des autres.

Murray a dominé l'anglais, l'allemand, le latin, le normand-français, et c'était merveilleux de voir qu'à un âge plus avancé, il apprenait aussi l'arabe pour déchiffrer les manuscrits d'échecs arabes. Cependant, il ne connaissait pas la langue espagnole comme beaucoup d'autres, et il n'était donc pas au courant de la célèbre histoire des échecs et du jeu de dames d'Espagne. Il connaissait beaucoup l'histoire du jeu de dames de William Shelley Branch (1854 - 1933), sans le mentionner. La vérité est

que Murray a copié des pages d'autres historiens, sans le mentionner, à plusieurs reprises. Tôt ou tard, tout le monde le saura.

Écarts d'autres historiens

Van der Stoep ne donne pas de preuves écrites du fait que l'alquerque-12 a été joué avec un mouvement long du roi en Espagne entre le 8ème et le 14ème siècle. Il ne prouve pas non plus que l'alquerque-12 était extrêmement populaire en France entre 1000 et 1500 ni que l'alquerque-12 a été transféré sur l'échiquier en France au 14e siècle. Cependant, si nous prenons en compte la théorie de Pratesi, une hypothèse qui a besoin de plus de preuves[7], alors le jeu de dames a été joué avant tout parmi les membres de la classe sociale dirigeante. Si cela était vrai, alors ces membres auraient écrit des livres ou des manuscrits sur le jeu. Ce n'est pas le cas en France ni dans d'autres pays des XVIe et XVIIe siècles, mais uniquement en Espagne. Pratesi est conscient qu'il a besoin de fournir des preuves, mais il a donné un exemple au moyen du livre écrit par Giorgio Roberti. Roberti[8], une autorité reconnue à laquelle nous pouvons nous fier pour les recherches, indique clairement que le jeu de dames a longtemps été joué presque exclusivement par des représentants des classes moyennes et supérieures. Il est devenu populaire dans les années 1930. Voici un aperçu de la thèse de Pratesi:

> Et que dire du jeu de dames ? Je me tais sur la question de l'origine ou du nom original français qui pourrait signifier « jeu joué par des femmes de la classe aristocratique ». Pour moi, la répartition sociale est importante. Selon le point de vue commun, le jeu est resté principalement limité aux classes inférieures, mais ce point de vue doit être nuancé. Tout comme les autres jeux qui nécessitent une grande habileté, on ne peut pas jouer au jeu à un niveau élevé sans beaucoup d'expérience. Bien jouer le jeu nécessite une aptitude naturelle et une étude de la théorie en plus de la pratique : un joueur doit analyser les parties et étudier les variantes d'ouverture. Cela nécessite suffisamment de temps libre pour que le joueur puisse s'instruire, apprendre d'un livre ou prendre des leçons auprès d'un maître de dames - exactement les aspects qui composent

[7] **PRATESI, Franco** (1998) Dammen voor de hogere standen. En : magazine néerlandais du jeu de dames *De Problemist*, numéro 1, Février, pp. 16-17

[8] **ROBERTI, Giorgio** (1995) I giochi a Roma di strada e di osteria. Edition Newton Compton, Roma, pp. 365-368

> l'éducation des personnes de classes supérieures. Par conséquent, seuls les plus aisés pouvaient facilement accroître leur connaissance du jeu. Et donc, comme je le suggère, nous pouvons nous attendre à ce que les anciens meilleurs joueurs provenaient des classes sociales dirigeantes : nobles, représentants de l'Église, officiers de l'armée et commerçants.

Il est fascinant de connaître l'opinion de l'un des premiers historiens du jeu de dames en Hollande, Gerard Bakker, qui a publié de nombreuses discussions passionnées avec Van der Stoep dans son magazine du jeu de dames « Het Nieuwe Damspel ». Voici ce qu'il a déclaré sur l'origine du jeu de dames[9] dans le magazine du jeu de dames néerlandais « De Problemist » en 2000.

> **À propos de l'origine du jeu de dames**
> Dans un avant-propos et une introduction aux [deux livres] *Dammen zonder dammen* et *Dame blanche*, j'ai (dans les deux cas avec quelques mots) indiqué un lien entre (les titres de) ces livres et le premier jeu de dames historique tel qu'il a dû se produire vers 1500 en Espagne. On sait qu'Arie van der Stoep a obtenu une thèse de doctorat intitulée *About the Origin of the Word Draughts Game* et il ne m'a pas échappé qu'il croit (et écrit maintenant littéralement) qu'il a découvert l'origine du jeu de dames avec ce travail. Si les faits linguistiques d'Arie van der Stoep indique un jeu de dames préhistorique dont le plateau, les pièces, le jeu et les joueurs sont encore à découvrir, alors je prends note de cette information. Je suis d'avis que l'histoire ne peut être réduite à un langage.

Bakker n'est pas le seul historien à avoir des divergences avec Van der Stoep. Jean Michel Mehl (1946) est un spécialiste de l'histoire et des jeux médiévaux. Il a reçu un diplôme en 1988 à Paris précisément sur les jeux joués en France. Une chose est claire pour Mehl [10]: le jeu de dames était inconnu en France à l'époque médiévale et ses derniers mots sur le jeu de dames en France sont désastreux pour la vision de Van der Stoep :

> Même si le jeu de dames a existé, il n'a connu aucune popularité avant le XVIe siècle.

---

[9] **BAKKER, Ir. Gerard** (2000). Van der Stoep gecorrigeerd. En: magazine néerlandais du jeu de dames « De Problemist », numéro 60, Février, pp. 5-6.
[10] **MEHL, JEAN-MICHEL** (1990) Les jeux au royaume de France du XIIIe au début du XVIe siècle, Editions Fayard, p. 147

Il y avait un damier à 36 carrés (18 noirs et 18 blancs) en France, mais celui-ci n'a rien à voir avec le jeu de dames. Le spécialiste des jeux de société Murray déclare : « Cinq mentions de jeu de dames entre 1200 et 1400 ne témoignent d'aucune grande popularité au Moyen Âge [11]». L'historien de jeu de dames néerlandais Kruijswijk a dit : « qu'il n'a pas produit plus de traces qu'un nombre limité de références, cela signifie que le jeu ne faisait pas partie des principaux jeux de société[12]. »

L'historien du jeu de dames Gerard Bakker n'accepte pas non plus les différentes théories de Van der Stoep [13]. Van der Stoep associe immédiatement tout damier à carrés en France avec des pièces à un jeu de dames. Mon théorème est que les damiers à carrés de tailles différentes de l'échiquier avant 1495 ne peuvent pas être considérés comme des damiers de dames. Le jeu de dames est une continuation de l'alquerque-12. Par conséquent, les gens l'ont d'abord joué avec 12 pièces. Pour cette raison, quand je vois un damier à carrés en Espagne avec moins de carrés qu'un échiquier et datant d'avant 1495, je ne crois pas que ce soit pour les jeux de dames. Deux exemples sont une peinture d'autel du 14e siècle[14] trouvée dans le musée de Majorque (Espagne), et les damiers à carrés trouvés près du théâtre romain de Mérida. Les voici.

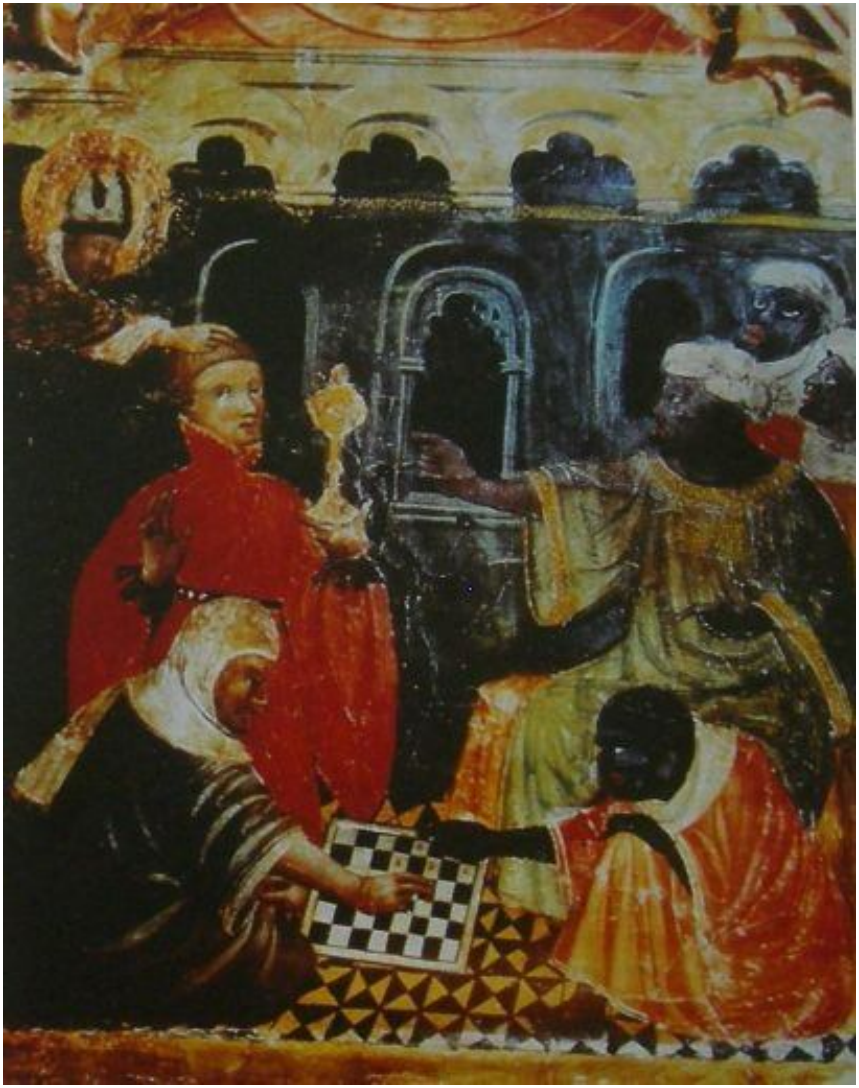
---

[11] **MURRAY, Harold James Ruthven.** (1952) A History of Board Games Other Than Chess, Oxford, p. 75

[12] **KRUIJSWIJK, Karel Wendel** (1966) Algemene historie en bibliografie van het damspel, La Haye, p. 69

[13] **BAKKER, Gerard** (1992) Middeleeuws dammen? (Medieval draughts?). En: *Het Nieuwe Damspel*, numéro 3, pp. 64-69

[14] **HOMO LUDENS** (1994): Der spielende Mensch IV, Op. cit., p. 201



Apparemment, un jeu joué avec des pions. Peinture d'autel de Saint Nicolas, Saint Pierre et Saint Clara, 14e siècle, Musée à Palma de Majorque (Espagne)

Deux plateaux à carrés,
trouvés près du Théâtre romain de Mérida, Espagne.

Pendant un temps considérable, certains savants[15] ont considéré à tort les jeux égyptiens comme les précurseurs du jeu de dames. Les études de Wim van Mourik[16], Robert Charles Bell[17] et Ulrich Schädler prouvent suffisamment que le jeu de dames n'existait pas à l'époque des pharaons en Égypte[18]. Friedrich Berger déclare également que les dessins ne peuvent pas être datés[19] en raison de croix coptes (chrétiennes). D'autres affirment que le « Ludus Latrunculorum » était

[15] **WILKINSON, John Gardner** (1878) The manners and customs of the ancient Egyptians. Edition of Samuel Birch, London
[16] **MOURIK, Wim van** (2007) 100 jaar later en nog geen foto. En: Het Damspel, Nº 4, part 1, pp. 34-35
MOURIK, Wim van (2007) 100 jaar later en nog geen foto. En: Het Damspel, Nº 5, part 2, pp. 34-35
MOURIK, Wim van (2019). An iconography of draughts. 260 pages.
[17] **BELL, Robert Charles.** (1960) Board and table games from many civilizations, New York, Vol. 1, p. 47
[18] Communications personnelles.
[19] **BERGER, Friedrich** (2004) From circle and square to the image of the world: A possible interpretation for some petroglyphs of merels boards. En: Rock Art Research, Volume 21, numéro 1, pp. 11-25. Cité sur p. 15

un antécédent[20] du jeu de dames, puis il y a un autre groupe d'historiens qui croient que l'alquerque-12 (12 pièces par joueur) était un jeu de dames et déjà joué à l'époque romaine[21]. Cette dernière hypothèse est rejetée par Schädler[22].

De nombreux archéologues parlent souvent de l'alquerque, puis confondent l'alquerque 9 avec l'alquerque-12. Pour distinguer le jeu, on ne peut utiliser que le nom « alquerque ». Il est nécessaire d'ajouter un numéro à la partie; l'alquerque-3, l'alquerque-9 ou l'alquerque-12. L'alquerque-9 utilise un plateau connu sous le nom de jeu de marelle de neuf pièces. Ce plateau de neuf pièces accueille parfois aussi 12 pièces. Il ne suffit pas de se référer au jeu comme étant l'alquerque-12, car ici il est nécessaire d'indiquer le mot « moulin » et « marelle » ou de publier le plateau correspondant. De cette façon, on évite la confusion avec l'alquerque-12, un jeu décrit dans le livre du roi Alfonso le Sage en 1283.

L'alquerque-3 et l'alquerque-9 étaient connus à l'époque romaine. La situation est complètement différente avec l'alquerque-12. On dit que l'alquerque est originaire d'Égypte. C'est peut-être le cas de l'alquerque-3 et de l'alquerque-9, mais jamais pour l'alquerque-12. D'autres auteurs affirment que l'alquerque-12 est un jeu grec ou romain, mais le grand expert en jeux de société grecs et romains, Ulrich Schädler, rejette cette théorie[23]. Le chercheur Van Mourik a remarqué que nous devons faire attention lorsque nous envisageons tous les dessins d'alquerque-12 en tant que jeux de société. Il existe de nombreux dessins verticaux d'alquerque-12 qui n'ont rien à voir avec le jeu de société, car ils auraient pu être utilisés pour des pratiques apotropaïques et ésotériques[24].

---

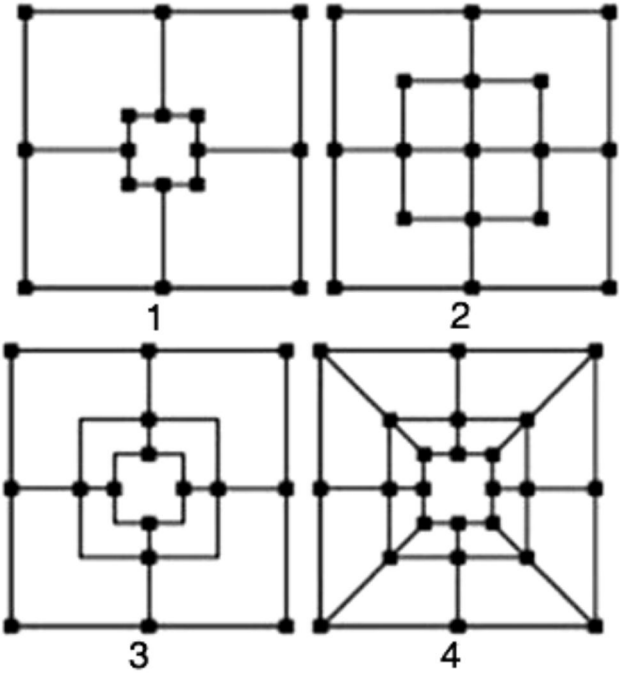
[20] **HYDE, Thomas** (1694) De Ludis Orientalibus, Oxford. Volume II

[21] **VAN DER STOEP, Arie** (2021) http://windames.free.fr/history.html - 19-4-2021 "Draughts was born between 2000 and 1500 BC, when an African devised the promotion. From this moment on moving and taking backwards was only permitted with a piece which had penetrated the opponent's base row. The new game was played on a latticed board with 25 points, the two players each started with 12 pieces, ….."

[22] Communications personnelles.

[23] **SCHÄDLER, Ulrich** (2009) Pente grammai – the ancient Greek Boardgame Give Lines. In: Proceedings of Board Game Studies. Colloquim xi, Lisboa, pp. 173-196. Edition Jorge Nuno Silva.

[24] Communications personnelles.



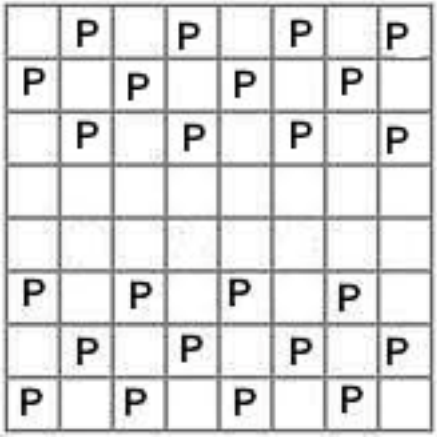
L'alquerque-9 (jeu romain) maintenant connu sous le nom de Marelle ou Moulin de neuf pièces. Plateau 1 (5 pièces), plateau 2 (7 pièces), plateau 3 (jeu normal avec 9 pièces), plateau 4 (12 pièces).

Au cours de nos recherches sur l'alquerque-12, nous sommes arrivés à la conclusion que la plupart de ces plateaux de jeu ont été trouvés en Italie, au Portugal et dans le nord de l'Espagne[25]. Nous pouvons donc exclure la possibilité que les Arabes jouaient l'alquerque-12. Il y avait un jeu arabe appelé *Quirkat* ou *Al-Qirq* (Alquerque-9), mais ce jeu n'avait rien à voir avec le jeu d'alquerque-12 ou le jeu de dames joué sur un damier.

Selon certains historiens, le jeu d'alquerque-12 a été transféré à l'échiquier en 1100 en France. Cependant, la documentation de toutes ces idées sur les dates est nécessaire et dans ce sens, nous suivons l'idée de Gérard Bakker qui a beaucoup écrit sur ces idées audacieuses dans

[25] **WESTERVELD, Govert** (2013-2018) The History of Alquerque-12. Trois volumes.

Het Nieuwe Damspel. La première preuve documentée d'un plateau du jeu de dames avec des pions autour de 1500 a été trouvée par José Antonio Garzón Roger dans deux manuscrits d'échecs anonymes provenant des bibliothèques de Pérouse et de Cesena (Italie). Dans ces deux manuscrits, il y a un diagramme du jeu de dames du nom de Ludus Dominarum et trois diagrammes de Ludus Rebellionis. Grâce à ces positions, Francesch Vicent a été perçu comme un véritable innovateur de nouveaux jeux, car ces deux manuscrits ne sont autres que le premier livre d'échecs imprimé de Francesch Vicent, un Juif qui s'est enfui de Valence à Ferrara, probablement en raison de l'Inquisition.



Ludus dominarum D.
Manuscrit de Cesena (1502) et Pérouse, (1503-1506)

Un manuscrit d'échecs anonymes a été découvert par le Dr Franco Pratesi[26] dans la bibliothèque de Malatestiana (Biblioteca Malatestiana) à Cesena. C'était la première bibliothèque civique européenne et cela remonte à 1452. Le manuscrit de 356 pages de Cesena comprend beaucoup de similitudes avec le manuscrit de Pérouse. Le Codex dans le registre de la bibliothèque est enregistré comme *Ludi Varii, Idest*

[26] **PRATESI, Franco** (1996) Il Manoscritto Scacchistico di Cesena. In: Scacchi e Scienze Aplicate. Supplement to issue 2, fascicle 16, 16 pages, Venice.
PRATESI, F. (1996) Misterioso, ma oggi un po' meno. In: Informazione Scacchi, 4. Bergamo, pp. 163-166
PRATESI, Franco (1996) Damasport, Number 3, p. 14

Ludus Rebellionis. Ludus subtilitates primorum. Parti de 2 tracti. Ludus ad Cappiendum Ovins. Le contenu du livre d'échecs de Francesch Vicent dans la Ms. 166.74 de la bibliothèque de Malatestiana de Cesena a été étudié par José Antonio Garzón Roger[27]. Un autre manuscrit d'échecs anonyme est celui de Pérouse. Aujourd'hui, ce manuscrit de 196 pages est préservé dans la bibliothèque Augusta de Pérouse[28] en tant que Ms 775 (L.27). Ce manuscrit, par rapport à celui de Francesch Vicent, n'est pas complet et a également été étudié par Antonio Garzón Roger[29].

Maintenant que nous savons que Francesch Vicent était à la cour de Lucrecia Borgia, il est beaucoup plus facile de suivre ses activités à Ferrara. Étant un expert de l'alquerque-12, du jeu de dames et des échecs modernes, il est clair qu'il doit rapidement avoir obtenu des adeptes. L'un d'entre eux aurait pu être Celio Calcagnini. Celui-ci pourrait avoir écrit *De Calculis,* qui porte le titre *Ludo Calculario XII,* probablement grâce à ce contact.

Caelius Calcagninus (Ferrara, 17 septembre 1479 - Ferrara, le 24 avril 1541), également connu sous le nom de Celio Calcagnini, était un humaniste italien et scientifique de Ferrara. Éduqué à Ferrara, il est retourné à Ferrara en 1506[30] après environ dix ans de service dans les armées de Ferrara et a été nommé professeur grec et latin à l'Université de Ferrara en 1507 ou 1509. Il a été admis à la chancellerie du cardinal Ippolito D'Este en 1510. Il avait une influence majeure sur les idées littéraires et linguistiques de Rabelais et il est présumé qu'il l'a rencontré en Italie et a été encensé par Erasmus.

---

[27] **GARZÓN ROGER, José Antonio** (2005) *The Return of Francesch Vicent.* The History of the Birth and Expansion of Modern Chess. (Avant-propos Anatoli Karpov). Generalitat Valenciana, Conselleria de Cultura, Educació i Esport: Fundació Jaume II el Just, Valencia, pp. 398 et 440

[28] **SANVITO, Alessandro** (2002) Das Rätsel des Kelten-Spiels. En: Board Game Studies, numéro 5, pp. 9-24. Cité sur p. 19

[29] **GARZÓN ROGER, José Antonio** (2005) *The Return of Francesch Vicent.* Op. cit. p. 398

[30] **CALCAGNINI, Celio** (1544) De Calculis in Opera aliquot (De Talorum, Tesserarum et Calculorum Ludis), Basel.

Le lecteur qui étudie une partie du traité *De Calculis*, qui porte le titre *Ludo Calculio XII*, comprendra bientôt que le professeur grec et latin Caelius Calcagninus décrit l'alquerque (le précurseur du jeu de dames). À son époque, ce jeu était connu dans toute l'Europe occidentale. Il a été gravé dans les bancs choraux et joué à Galleys. Un manuel latin belge populaire pour les étudiants contenait même un dessin du plateau. Peut-être qu'aux Pays-Bas, ce jeu portait le nom « Twaafstecken ». La raison pour laquelle un homme très éduqué était intéressé par ce jeu était que les souches provenaient de la période classique et qu'il serait donc de grande qualité. Ici, il fallait penser au jeu de 5 lignes mystérieux mentionné par Julius Pollux, ou au jeu de Polis ou de la ville (également appelé jeu de soldats). Les humanistes Freigius, Raderus et Senftlebius pensaient également que Calcagninus avait décrit l'alquerque [31]. Ficoroni [32] a réalisé une traduction italienne abrégée de l'article par Calcagninus, qui met l'accent sur la position des 10 pions et de deux dirigeants. Nous pouvons remercier Francesco Pratesi[33] qui a donné une brève description et une traduction anglaise de l'œuvre de Calcagnini pour la plupart de ces travaux.

Ici, nous observons que ce type d'alquerque-12 a deux dirigeants au début, c'est-à-dire deux pièces fortes et 10 pions. Curieusement, nous avons vu quelque chose de similaire dans deux compositions de Juan de Timoneda[34], où il y a deux dames dans la position initiale du jeu. Nous devons prendre en compte que nous devons attendre 1544 lorsque nous voyons une description du jeu[35] dans le livre de Celio Calcagninus.

Comme nous le savons, Celio Calcagninus a commencé à travailler à Ferrara en 1506, exactement à l'époque de Francesch Vicent, l'auteur d'un livre d'échecs. Une autre coïncidence est qu'il existe deux caporaux dans l'alquerque-12 tel que décrit par Calcagninus.

---

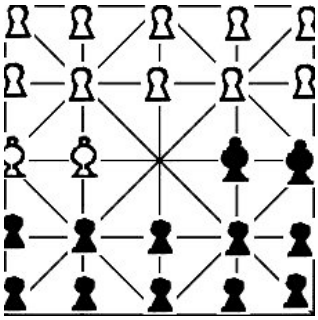
[31] **JANSEN, Rob** (1991) Draughts Magazine *Hoofdlijn*, Amsterdam, p. 4

[32] **FICORONI, F. DE** (1734) 1 tali ed altri strumenti lusori degli antichi Romani, Roma

[33] **PRATESI, Franco** (1993) Draughts Magazine *Hoofdlijn,* Amsterdam, pp. 32-34

[34] **TIMONEDA, Juan** (1635) Libro llamado Ingenio, el cual trata del Juego del Marro de punta", hecho por Juan de Timoneda, Dedicado al Mvy magnifico Senñor don Ynnigo de Losca Capitan en las Galeras de Españna. Al qual se han annadido ocho trechas de mucha primor, por Antonio Miron y del Castillo, Tolosa (France).

[35] **CALCAGNINUS, Caelius** (1544) *De Calculis* in Opera aliquot.



Nous avons observé quelque chose de similaire dans le premier jeu de dames dans le livre de Juan de Timoneda[36], dont la première édition a été publiée en 1547. Cependant, les textes du livre de 1547 sont beaucoup plus âgés et semblent provenir du temps de Francesch Vicent. Dans ce premier jeu de dames, nous voyons également que deux dames ont été utilisées dans la position de départ du jeu. Ici, la question est : qui était le premier joueur à décrire la nouvelle pièce forte du jeu ? Apparemment, il s'agissait de Francesch Vicent, qui a décrit des pièces fortes (dames) dans le jeu de dames dans ses deux manuscrits de Pérouse et de Cesena aux alentours de 1505. Calcagninus a décrit la capture d'une pièce d'un adversaire et elle semblait se faire de la même manière que dans le jeu romain de Ludus Latronculus. Il est logique de penser que Calcagninus avait vu le changement de l'alquerque-12 dans le jeu de dames et a commencé à utiliser des pièces fortes dans l'alquerque-12, comme Francesch expérimentait.

Jusqu'à présent, divers savants se bornaient pratiquement à indiquer la France comme pays d'origine du jeu de dames. Le célèbre érudit d'échecs Harold James Ruthven Murray[37] et Arie van der Stoep sont parmi eux. En dehors de Murray, les historiens du jeu de dames devraient également étudier attentivement les travaux de Van der Stoep, car il a beaucoup écrit sur le mot «dame» et d'autres mots liés à l'histoire du jeu de dames. Il est le plus grand expert mondial de ces termes[38].

---

[36] **WESTERVELD, Govert** (1992) Libro llamado ingenio...juego de marro de punta: hecho por Juan Timoneda.

[37] **MURRAY, Harold James Ruthven.** (1952) A history of Board-games other than chess, Oxford. p. 75.

[38] **VAN DER STOEP, Arie** (1984). A history of draughts: with a diachronic study of words for draughts, chess, backgammon and morris.

En ce qui concerne la nouvelle dame puissante des échecs modernes qui s'est développée vers la fin du XVe siècle, la situation n'était guère meilleure en 2004 puisque les savants de ce jeu pensaient que la France, ainsi que l'Italie, pourraient être les pays d'origine de cette modalité du jeu, en dépit du fait qu'un poème[39] datant d'environ 1475 et les deux premiers livres d'échecs imprimés de Francesch Vicent et Lucena, respectivement de 1495 et 1497, sont d'origine espagnole[40]. Même le nouveau mouvement de l'évêque[41] est d'origine espagnole et date d'environ 1475.

On observe une situation similaire dans le jeu de dames puisque les premiers livres espagnols[42] sur le jeu de dames sont très sophistiqués et datent du XVIe siècle, tandis que le premier livre français[43] vient du XVIIe siècle et le jeu qui y est décrit est très élémentaire. Dans le cas de la nouvelle et puissante dame des échecs en Espagne, nous nous sommes

---

VAN DER STOEP, Arie (1994). Een schaakloze damhistorie (Une histoire du jeu de dames sans échecs).
VAN DER STOEP, Arie (1997). "Over de herkomst van het woord damspel" (sur l'origine du nom de jeu français du jeu de dames). Thèse de doctorat à l'Université de Leyde.
VAN DER STOEP, Arie (2005). Draughts in relation to chess and alquerque. https://draughtsandchesshistory.com/biography-2/ 21-4-2021
STOEP, Arie van der; RUITER, Jan de: MOURIK, Wim van (2021). Chess, Draughts, Morris & Tables. Position in Past & Present. 369 pages.
[39] **CALVO, RICARDO** (1999) El Poema scachs d'amor (siglo XV). Premier texte conservé sur les échecs modernes. Analyse et commentaires de Ricardo Calvo. Editorial Jaque XXI, S.L. – Madrid, avec prologue par José Antonio Garzón Roger
GARZÓN ROGER, José Antonio (2004) Scachs d'amor. The definitive Proof of the Valencian Origins of Modern Chess. En: **WESTERVELD, Govert** (2004) La reina Isabel la Católica, Op. cit.
[40] **GARZÓN ROGER, José Antonio** (2001) En pos del incunable perdido Francesch Vicent: Llibre dels jochs partitis dels schachs, Valencia, 1495
GARZÓN ROGER, José Antonio (2005) *The Return of Francesch Vicent.* Op. cit.
LUCENA (1497) Repetición de amores e arte de Axedres con CL Juegos de Partido. Salamanca.
[41] **WESTERVELD, Govert** (2015) The Birth of a New Bishop in Chess. 172 pages. Lulu Editors.
[42] **TORQUEMADA, Antonio de** (1547) El ingenio, ò juego de Marro, de punta, ò Damas. Valencia. (L'auteur était probablement Juan de Timoneda).
[43] **MALLET, Pierre** (1668). Le jeu des dames - *Avec toutes les maximes et régles, tant générales que particuliéres, qu'il faut observer an icelui. Et la métode d'y bien jouer".* - Paris.

appuyés sur le chercheur spécialiste des échecs exceptionnel et ami Ricardo Calvo (1943-2003), qui a défendu l'Espagne comme étant le pays d'origine de cette nouvelle dame puissante aux échecs depuis les années 80. Ses recherches et découvertes d'anciens manuscrits d'échecs écrits du XVe siècle ont permis d'affirmer que le jeu était d'origine espagnole[44].

Hommage à Ricardo Calvo, Alcoy, 8 et 9 octobre 2008
Les intervenants : Leontxo García, Rafael Andarias, Carmen Romeo, Antonio Castelló (modérateur), Govert Westerveld et José Antonio Garzón Roger

---

[44] **CALVO, Ricardo** (1991) Birthplace of modern chess. New in Chess, Alkmaar (Holanda), numéro 7:82-89
CALVO, Ricardo (1992) Valencia, Geburtstätte des modernen Schachs. Schach-Journal. Berlin, numéro 3:34-46
CALVO, Ricardo & MEISSENBURG, Egbert (1995) Valencia und die Geburt des neuen Schachs. Internationales Forschungszentrum Kulturwissenschaften, Wien, pp 77-89

En ce qui concerne le jeu de dames, il y a un travail intéressant de William Shelley Branch défendant l'origine espagnole du jeu de dames[45]. D'autre part, il y a de grands travaux de recherche de Gerard Bakker d'Utrecht (Hollande), qui, avec un premier travail en 1983 et un autre avancé en 1987, vante l'origine espagnole[46] du jeu de dames, qui proviendrait de l'alquérque-12 et du jeu d'échecs.

Entre 1989 et 1991, j'ai émis l'hypothèse que les textes du livre de Juan de Timoneda[47], imprimé à Tolosa (France), n'auraient jamais pu être de 1635, mais d'environ 1550[48]. Le meilleur historien du jeu de dames néerlandais Karel Wendel Kruijswijk, qui avait écrit un bon livre sur l'histoire du jeu de dames[49] à l'époque, a immédiatement publié un livre[50] sur Timoneda pour contredire mon hypothèse de 12 points avec cette observation finale:

> Les arguments qui ont conduit à ce post-scriptum sont ainsi suffisamment discutés. Ils ont causé tant de contradictions que je ne vois aucune raison d'attribuer le travail publié de Timoneda à un autre auteur du XVIe siècle.

Heureusement, deux autres historiens du jeu de dames hollandais étaient d'accord avec certains des points de mon hypothèse selon lesquels les

---

[45] **BRANCH, William Shelley** (1911-1912) The History of Checkers (Draughts). Pittsburg Leader.

[46] **BAKKER, Gerard** (1983) Magazine du jeu de dames *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht, p. 44

BAKKER, Gerard (1987) Magazine du jeu de dames *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht, p. 42-46

[47] **TIMONEDA, Juan** (1635) Op. cit.

[48] **WESTERVELD, GOVERT** (1989) Magazine du jeu de dames *Het Nieuwe Damspel*, Utrecht (Holland), pp. 46-47

WESTERVELD, GOVERT (1990) Magazine du jeu de dames *Het Nieuwe Damspel*, Utrecht (Holland), p. 40

WESTERVELD, GOVERT (1991) Magazine du jeu de dames *Het Nieuwe Damspel*, Utrecht (Holland), p. 67

[49] **KRUIJSWIJK, Karel Wendel** (1966) Algemene historie en bibliografie van het damspel, La Haye (Holland)

[50] **TIMONEDA, JUAN** (1635) Libro llamado Ingenio, el cual trata del Juego del Marro de punta", hecho por Juan de Timoneda, Dedicado al Mvy magnifico Senñor don Ynnigo de Losca Capitan en las Galeras de Españna. Al qual se han annadido ocho trechas de mucha primor, por Antonio Miron y del Castillo, Tolosa. Édition de K.W. Kruijswijk. Éditeur imprimante, L'Esprit, Rosmalen (Holland), 1989, pp. 106-109

textes ont bien été écrits par Juan de Timoneda[51] au 16e siècle. Pendant ce temps, dans un autre facsimilé[52], j'ai amplifié mon hypothèse concernant ces textes du 16e siècle de Timoneda. J'ai pu le faire grâce à une visite du plus grand expert espagnol de Juan de Timoneda en 1991, le professeur Joan Fuster (1922-1992), qui a confirmé que les textes du manuel de Timoneda étaient du XVIe siècle.

Depuis 1993, j'ai émis l'hypothèse que le premier livre du jeu de dames en Espagne n'aurait jamais pu être écrit par Antonio de Torquemada[53] en 1547 et que le véritable auteur n'aurait pu être que Juan de Timoneda[54] en 1547. José Antonio Garzón Roger[55] a de nouveau proposé de m'aider, et bien sûr, on ne peut jamais refuser une telle offre, car Garzón est selon moi le meilleur historien des échecs espagnols. Après des recherches approfondies, il a confirmé mon hypothèse avec

---

[51] **BAKKER, Gerard** (1989) Magazine du jeu de dames *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht (Holland), p 33
BAKKER, Gerard (1990) Magazine du jeu de dames *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht (Holland), p. 22
STOEP, Arie van der (1993) Magazine du jeu de dames *De Problemist,* Amersfoort (Holland), p. 86
[52] **TIMONEDA, Juan** (1635) Libro llamado Ingenio, el cual trata del Juego del Marro de punta", hecho por Juan de Timoneda, Dedicado al Mvy magnifico Senñor don Ynnigo de Losca Capitan en las Galeras de Españna. Al qual se han annadido ocho trechas de mucha primor, por Antonio Miron y del Castillo, Tolosa. Édition de Govert Westerveld, Beniel (Murcia) Spain, 1992
[53] **WESTERVELD, GOVERT** (1993) Magazine du jeu de dames *De problemist,* Amersfoort (Holland), pp. 131-132
WESTERVELD, GOVERT (1994) Magazine du jeu de dames *De problemist,* Amersfoort (Holland), pp. 77-79
WESTERVELD, GOVERT (1995) Magazine du jeu de dames *De problemist,* Amersfoort (Holland), pp. 6-7
[54] **WESTERVELD, GOVERT** (1995) Magazine du jeu de dames *De problemist,* Amersfoort (Holland), pp. 6-7
http://es.wikipedia.org/wiki/Damas
WESTERVELD, Govert (2004) La reina Isabel, Op. cit. Voir le chapitre: El libro de Torquemada es Timoneda (Le libre de Torquemada est Timoneda).
[55] **WESTERVELD, Govert** (2004) La reina Isabel, Op. cit. Voir le chapitre: “Timoneda’s book on draughts (1635) and its connection with modern chess”.
WESTERVELD, Govert (2015). El Ingenio ó Juego de Marro, de Punta ó Damas de Antonio de Torquemada. 228 pages. Lulu Editors.

de la documentation[56]. Les historiens officiels espagnols continuent de confirmer que le premier livre du jeu de dames a été écrit par Antonio de Torquemada en 1547. Et ainsi, ils maintiennent une distance entre les chercheurs historiques indépendants et l'université espagnole, car ils continuent à dire dans la biographie d'Antonio de Torquemada qu'il était l'auteur du premier livre du jeu de dames. Ainsi les contes de fées persistent dans le monde.

Avant de mourir d'une grave maladie, Ricardo Calvo a à maintes reprises encouragé Garzón à travailler avec moi, ce que j'ai accepté en 2003, peu après la mort de Calvo. J'avais mené des recherches historiques sur le village de ma femme pendant plusieurs années entre 1997 et 2003, mais l'appel de Garzón a changé beaucoup de choses. Nous avons décidé de travailler ensemble en l'honneur de Ricardo Calvo. Mes recherches ont montré que l'introduction de la nouvelle dame (reine) des échecs a eu lieu en 1476. Garzón a trouvé que 1475 serait plus exact comme année de datation, et nous avons donc décidé de 1475, car d'autres historiens des échecs sont également venus à cette conclusion. L'alquerque original de 12 pièces, également appelé andarraya[57], a été converti en jeu de dames vers 1495 en Espagne, si l'on en croit le dictionnaire latin-espagnol de Nebrija[58]. Après m'avoir aidé avec la traduction de mon livre historique sur le jeu de dames de 1997, celui de 2004 propose nos nouveaux points de vue dans différents chapitres. Garzón a continué avec une étude plus approfondie de Francesch Vicent. J'ai suggéré qu'il obtienne les manuscrits d'échecs complets à Cesena et à Pérouse (Italie).

C'était absolument nécessaire vu qu'il y avait un autre historien des échecs en Espagne qui avait écrit un livre d'échecs complet et bien

---

[56] **GARZÓN ROGER, José Antonio** (2010) "Luces sobre el Ingenio, el pionero libro del juego llamado marro de punta, de Juan Timonedo". Centro Francisco Tomás y Valencia, UNED Alzira-Valencia. ISBN 978-84-92885-00-8

[57] Andarraya = marcher sur des rayures (andar sobre rayas)

[58] **NEBRIJA, Antonio de** (1495) *Dictionarium hispano-latinum*, Salamanca. (réimpression en 1951 par le Real Academia Española)

Andarraia	Calculorum ludus **NOVUM**
Dama es casi señora	Domina-ae **NOVUM**
Alquerque	Calculorum ludus

documenté, le livre d'échecs de Lucena[59]. Curieusement, cet historien ne croyait pas en Francesch Vicent, il fallait donc le prouver. Après plusieurs mois de travail acharné de Garzón et nos diverses idées exprimées lors de nos appels téléphoniques, Garzón a écrit un livre[60] d'échecs bien documenté sur Francesch Vicent, qui était le professeur d'échecs de Lucrecia Borgia. Le livre de Garzón a été publié avec une préface de l'ancien champion du monde d'échecs Anatoly Karpov, et inauguré en 2005 en présence des autorités municipales valenciennes et d'Anatoly Karpov. Au cours de ces années, Vicente Burgos a suggéré l'idée et le désir d'organiser un championnat du monde du jeu de dames à Valence.

De gauche à droite: Amador Cuesta, Anatoly Karpov, Alejandro Font de Mora, José A. Garzón et Vicente Burgos

Les activités d'échecs de Garzón ont été couronnées par l'organisation d'un symposium d'échecs d'importance mondiale à Valence en 2009.

---

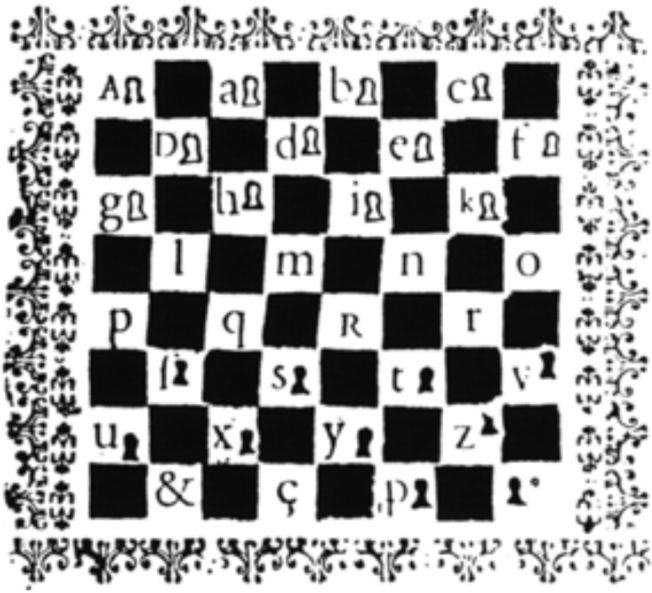
[59] **PÉREZ DE ARRIAGA, Joaquín (**1997) *Lucena. El incunable de Lucena* : Primer arte de ajedrez moderno. Madrid: Polifemo

[60] **GARZÓN ROGER, José Antonio** (2005) *The Return of Francesch Vicent.* Op. cit.

Des conférenciers internationaux prestigieux sont venus d'Allemagne, de Russie, d'Italie, des Pays-Bas, de Suisse et d'Espagne. Valence était à l'honneur lors de ce symposium, qui a également présenté un match Karpov-Kasparov. Les experts en question étaient : José Antonio Garzón Roger (Espagne), Alessandro Sanvito (Italie), Harm Wiersma (Pays-Bas), Govert Westerveld (Pays-Bas), Rafael Solaz Albert (Valence), Antoni Ferrando (Espagne), Lothar Schmid (Allemagne), Thomas Thomsen (Allemagne), Josep Alló (Espagne), José María Gutiérrez (Allemagne), Yuri Averbakh (Russia), Ulrich Schädler (Suisse). Par conséquent, en novembre 2009, j'ai participé avec mon ami de jeunesse Harm Wiersma, six fois champion du monde du jeu de dames entre 1976 et 1984, à une conférence à Valence très bien organisée par l'historien des échecs José Antonio Garzón Roger. Notre conférence portait sur « Le pouvoir de la nouvelle et puissante dame valencienne », faisant référence à la reine Isabelle de Castille lors des festivités de « Valence (Espagne), berceau des échecs modernes », où les gens pouvaient voir le match d'exhibition entre Gary Kasparov et Anatoly Karpov.

L'auteur et Harm Wiersma lors de notre conférence

Le premier nom du jeu de dames espagnol était « Marro de Punta », où punta signifie diagonale, donc un jeu en diagonale. C'était le terme en 1547. Avant cela et après 1495, le terme aurait pu être, une continuation du mot *Alquerque* et *Andarraya*, mais dans le sens d'un jeu de société où les deux joueurs avaient 12 pions et jouaient sur un échiquier de 64 cases, où ils utilisaient des dames (pions couronnés) sur le plateau. Entre 1547 et 1591, le jeu de dames espagnol s'appelait « el juego de las damas ». C'est alors que plusieurs pions couronnés ont été utilisés dans le jeu. En ce sens, nous voyons même des problèmes (compositions) avec deux dames pour chaque joueur dans le livre de Juan de Timoneda (1547). Ci-après suit la position de départ dans le livre de Juan de Timoneda[61] et nous observons que la notation se fait avec des lettres.

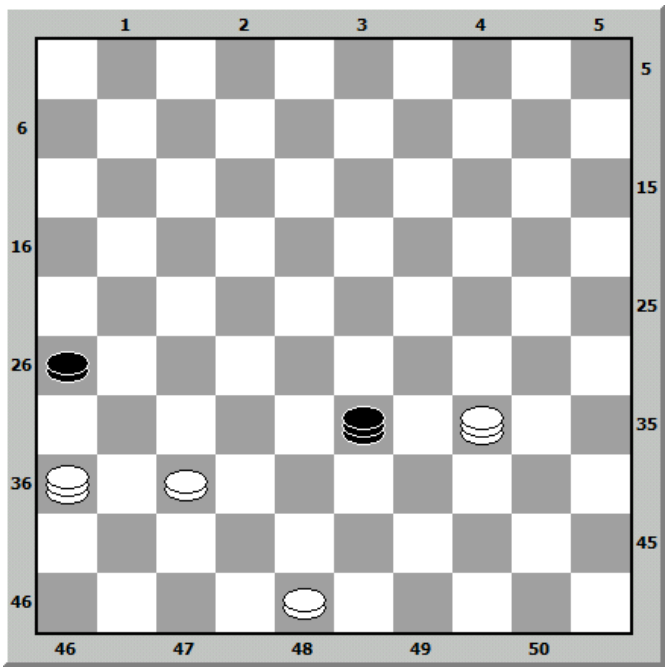


Position de départ dans le livre de Juan de Timoneda, 1547

Dans le livre de Timoneda, ce sont toujours les noirs qui commencent et qui gagnent, alors qu'aujourd'hui cette situation a changé, car ce sont les blancs qui commencent et qui gagnent. De plus, dans le livre de Timoneda, le jeu de dames est joué sur 32 carrés blancs, alors qu'aujourd'hui, il se joue sur des carrés noirs ou colorés. Dans le jeu de dames espagnol de 64 carrés, la longue diagonale est à droite, tandis

[61] **TIMONEDA, Juan** (1635). Op. cit.

qu'elle est à gauche dans les autres variétés. Comme nous le savons, la variante universelle ou internationale du jeu de dames se joue sur un plateau de 100 cases (10 x 10) avec la longue diagonale à gauche. Pourquoi ai-je eu un intérêt particulier pour le livre de Timoneda, alors que j'en ai même acheté un exemplaire à Philippe de Schaap dans les années quatre-vingt ? Ce livre m'a fortement impressionné et cela avait à voir avec mon enfance. En 1961, quand j'avais 14 ans, mon père faisait partie des meilleurs joueurs de sa province. Un jour, il jouait une partie amicale contre un autre joueur au club de dames et la position suivante est revenue sur le plateau international (10x10):

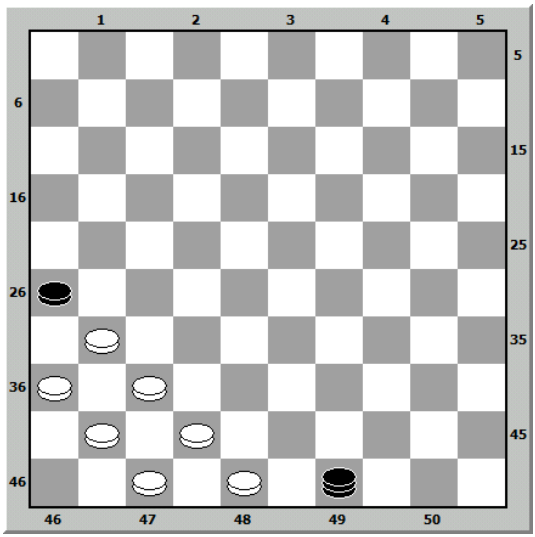


Les noirs ont joué 33-28, puis mon père a accepté un match nul, pensant qu'il ne pouvait pas défendre son pion sur 37. Selon le journal[62] local,

[62] Dam- en Schaakvereniging “Aris de Heer”. En : De Binnendijk, mai 1961 (Z.O. Beemster)
Voir: **RUITER, Jan de** (2018). Aris de Heer: De grootste dammer uit de 19e eeuw. In: http://draughtshistory.hoofdlijn.nl/index.php/bekende-dammers/aris-de-heer

j'ai immédiatement montré la position gagnante de mon père comme suit :

34-18 (28x46 obligé[63]), 18-31 (26x37), 36-41 (37-42), 48x37 et la dame noire ne peut plus bouger. C'est alors la position gagnante pour les blancs. Mon père m'avait appris cette position de fin de partie plus tôt avec la position suivante:



Solution:
31-27 (49x16) 37-32 (16x49) 42-38 (49x46) 36-31 (26x37)
47-41 (37-42) 48x37 †

La position finale après 47-41 était alors connue à tort dans le monde des dames comme le motif de Weiss[64], et la position indiquée dans le diagramme était la composition de Weiss[65]. Cependant, ce motif semble provenir d'Eugène Risse et a déjà été mentionné dans les travaux de George Balédent[66].

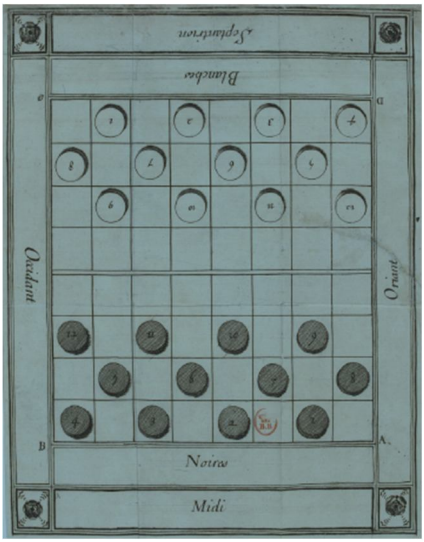
---

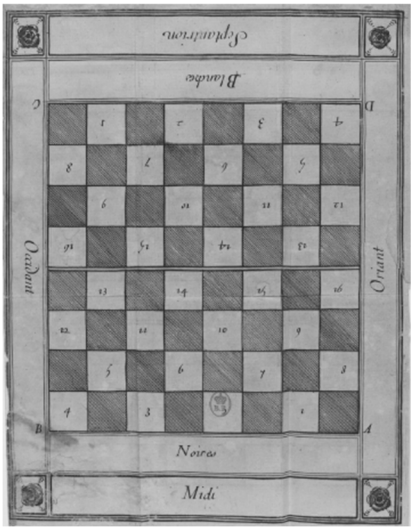
[63] Si 28x41, alors les blancs capturent la dame avec 36x47, car une capture arrière existe dans le jeu international.
[64] Haarlem's Dagblad, 21-4-1931, p. 15
[65] Trouw, 12-5-1973, p. T23
[66] Het Damspel, 19-5-1936, No. 21, p. 204

Mon cœur s'est mis à battre plus vite quand j'ai vu exactement la même position dans le livre de Timoneda ; dans ce cas avec des pions sur l'échiquier et avec la longue diagonale à droite. Weiss aurait-il pu connaître plusieurs des positions de Timoneda ou connaître ce livre, réimprimé en français à Toulouse en 1635 ?

Comme on peut le voir dans le premier livre de dames du monde de 1547, le jeu de dames espagnol était alors à un niveau très élevé contrairement à celui du premier livre de dames françaises de 1669, plus d'un siècle plus tard, où le niveau du jeu était très bas[67].

[67] **MALLET, Pierre** (1668) Op. cit.





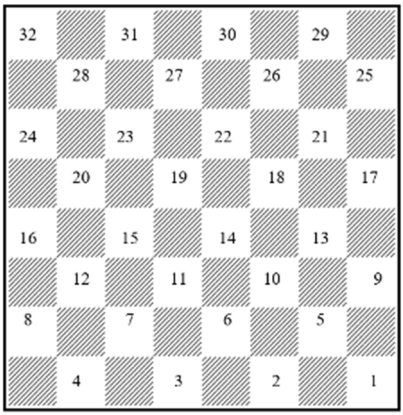
Position et notation dans le livre de Mallet

Le livre de Mallet ne contient pas de schémas de positions ou de problèmes ; l'ingénieur du roi Mallet parle de tout sauf du jeu de dames. Mallet évoque également le jeu des dames (juego de las damas) comme en Espagne.

Au fil du temps, ce terme changera en France de *jeu des dames* à *jeux de dames* et *jeu de dames,* et en Espagne de *juego de las damas* à *juego de damas.* La longue diagonale est sur le côté gauche et le nom des pions français est *dames simples* ou *pions*, tandis qu'un pion couronné s'appelle *dame damée.*

Le livre suivant sur le jeu de dames espagnoles date de 1591, écrit par Pedro Ruiz Montero[68] et également publié à Valence. On observe ici qu'ils travaillent désormais avec des chiffres sur les différents carrés.

[68] **RUIZ MONTERO, Pedro** (1591 Libro del Juego de Damas, vulgarmente nombrado el marro, compuesto por Pedro Ruiz Montero natural de la ciudad de Cordova, y vezino de Lucena. Dirigido al muy illustre señor don Pedro de Castro. Con Privilegio. Impresso en Valencia en casa de Gabriel Ribes.



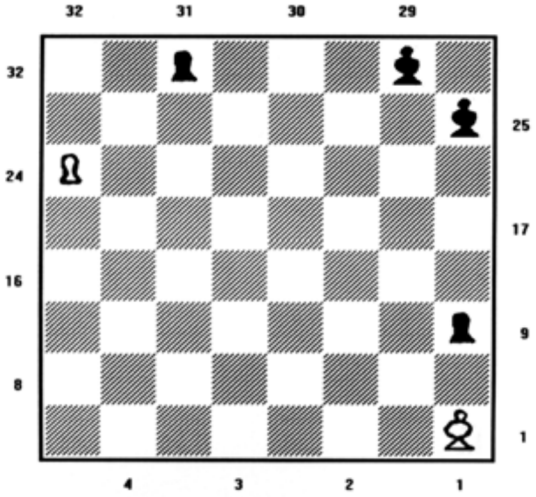
Les pions noirs occupent les cases 21 à 32, les pions blancs occupent les cases 1 à 12. Les noirs commencent la partie. C'était une habitude de jouer dame contre dame (dama a dama), ce qui signifie que les noirs avaient une dame[69] sur la case 30 en position de départ et les blancs une dame sur la case 3. Chaque joueur avait 11 pions sur les autres cases indiquées. On comprend maintenant pourquoi les pièces sur 3 et 48 sont appelées pièces couronnées ou dames (néerlandais : kroonschijven) sur le plateau universel de 100 cases aux Pays-Bas, car ce terme vient du jeu espagnol.

Pedro Ruiz Montero a dû être un très bon joueur de dames, étant donné que dans le manuscrit d'Alonso Guerra (Guerra, 1595), actuellement en possession de Victor Cantalapiedra Martín à Valladolid, Guerra dit que Pedro Ruiz Montero portait le surnom de *Le Marro.* Il est étrange que d'autres auteurs, tels que Lorenzo Valls (1597) et Juan de Timoneda, parlent de *Marro de Punta*, tandis que Pedro Ruiz Montero apparaît brièvement comme *Le Marro* dans son livre. À la page 24 du travail de Ruiz Montero, nous avons trouvé la phrase suivante:

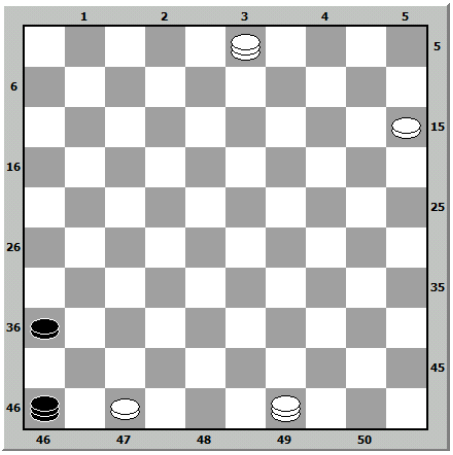
> Otra que viene a ser tabla, aunque está en el libro que se imprimió en Valencia antiguamente, y la pone ganada, y yo hallo que es tabla sin ningun remedio por lo que lo dare a entender.
>
> **Libre traduction:**

[69] **TIMONEDA, Juan** (1635) Op. cit.
GARCÍA CANALEJAS, Juan (1650) Libro del Juego de las Damas, dividido en tres tratados. Zaragoza, p. 57

Une autre [position] qui équivaut à une partie nulle, bien qu'on la trouve dans le livre qui a été imprimé à Valence il y a longtemps et qui y a été inscrite comme une victoire, et selon moi c'est définitivement une partie nulle, alors je me dois de le préciser.



La plus ancienne finale de l'histoire des dames



Finale déplacée sur un plateau de 100 cases

La position dans le diagramme a été jouée par Kruijswijk sur un plateau de 100 cases avec la victoire suivante:

47-42! Avec deux variants:
I. 46-23; 42-38, 36-41; 15-10 et 3-14. II. 36-41, 49-32, 41-47; 32-5 et 3-14!

Kruijswijk attribue cette position[70] au premier auteur d'un livre du jeu de dames en 1547. Il a été publié à Valence, où la première estampe espagnole a été installée en 1474. L'Espagne est le pays où le jeu des dames a commencé à prospérer avec la règle de l'obligation de capturer. Le jeu de dames espagnol est caractérisé par deux règles modernes : le saut obligatoire pour capturer le pion, et la dame longue (espagnol : dama), selon Kruijswijk.

Pedro Ruiz Montero dit dans son livre que la position mène à un match nul, mais des années plus tard, il a été prouvé que la position noire était en fait une position gagnante. Il est intéressant de voir que dans son livre de 1597, le joueur et rédacteur espagnol Lorenzo Valls[71] rectifie diverses positions de Pedro Ruiz Montero, mais aucun auteur espagnol des 17e, 18e et 19e siècles ne fait référence au livre de Juan de Timoneda.

Un fait remarquable est que dans son manuscrit de 1658, Alonso Guerra fait référence à Pedro Ruiz Montero par le surnom de Le Marro[72]. Ce manuscrit (Guerra, 1658) est en possession du joueur de dames Victor Cantalapiedra Martín de Valladolid. Cinq positions tirées de l'œuvre d'Alonso Guerra ont été découvertes dans un bulletin de projets portugais (1984-1985). Ces positions ont été fournies par Cantalapiedra. Les positions 6 à 8 étaient connues depuis des années et contenues dans le livre de Viergever[73]. Les 8 positions sont répertoriées dans la dernière

---

[70] **KRUIJSWIJK, Karel Wendel** (1966) Het Damspel, KNDB.
[71] **VALLS, Lorenzo** (1597) Libro del Juego de las Damas, por otro nombre el Marro de Punta, Valencia.
[72] **GUERRA, Alonso** (1658) Libro para jugar a las damas, compuesto por el Licenciado Alonso Guerra, natural de la Villa de Ossuna, en el Andaluzia. Reduzido assimismo en este mesmo estilo por el dicho Ldo Don Diego de Argomedo. En este año de 1658.
[73] **VIERGEVER, Jaap** (1983) Eindspel-encyclopedie, Volume 1: Eindspel komposities uit de Spaanse damspelliteratuur, p. 43

édition de Viergever [74] . Cantalapiedra n'a pas publié plus de compositions. Étant donné que les positions d'Alonso Guerra sont difficiles à trouver dans les livres, je vais les reproduire ci-après, car certaines d'entre elles sont utilisées comme motifs de problèmes.

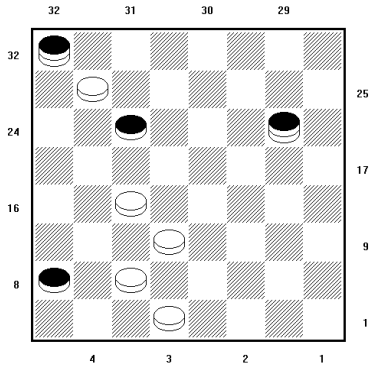


Diagramme 1

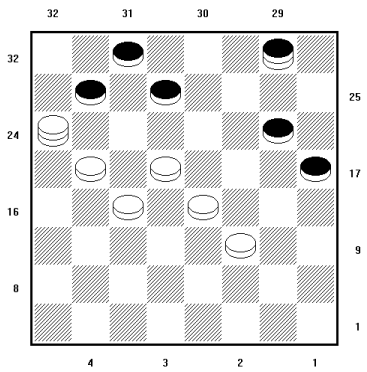


Diagramme 2

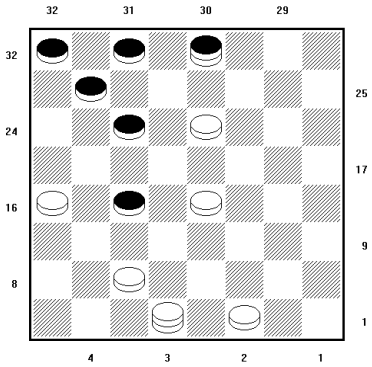


Diagramme 3

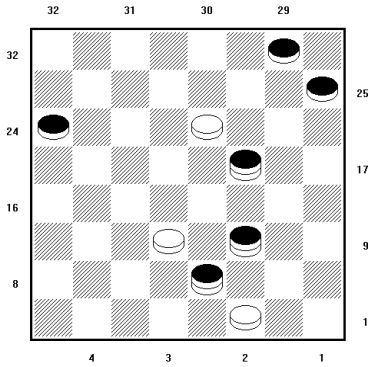


Diagramme 4

[74] **VIERGEVER, Jaap** (1996) Eindspel-encyclopedie, Volume 1: Eindspel-komposities uit de Spaanse en Portugese damliteratuur. Boeken en tijdschriften tot en met 1946. In collaboration with Govert Westerveld, p. 18

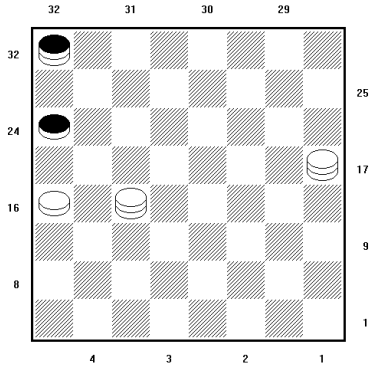


Diagramme 5

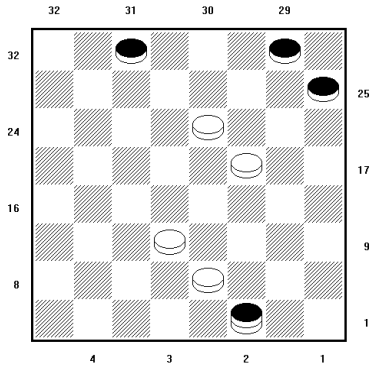


Diagramme 6

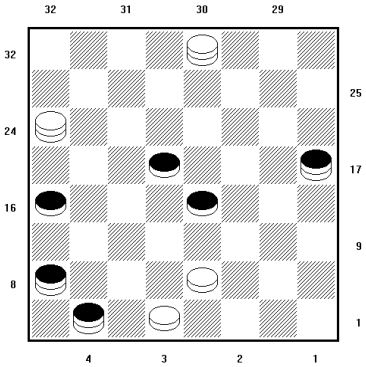


Diagramme 7

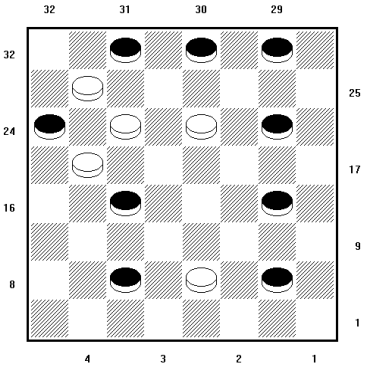


Diagramme 8

Les positions 2, 3 et 4 se trouvent également dans le livre de Timoneda, alors que les positions 1 et 8 sont similaires à celles du livre de Timoneda. La position 6 est pratiquement identique à celle d'Antonio Miron y del Castillo, auteur qui figure également dans l'œuvre de Timoneda. La position 7 est une forme plus simple de García[75], et la position 1 est nouvelle et ingénieuse, comme le décrit Cantalapiedra. D'après les informations du bibliophile Cantalapiedra[76], 9 problèmes de Guerra figurent également dans le livre de Timoneda. Alonso Guerra était au courant des compositions de dames mentionnées dans l'œuvre de Timoneda et a donc copié plusieurs d'entre elles. Deux autres

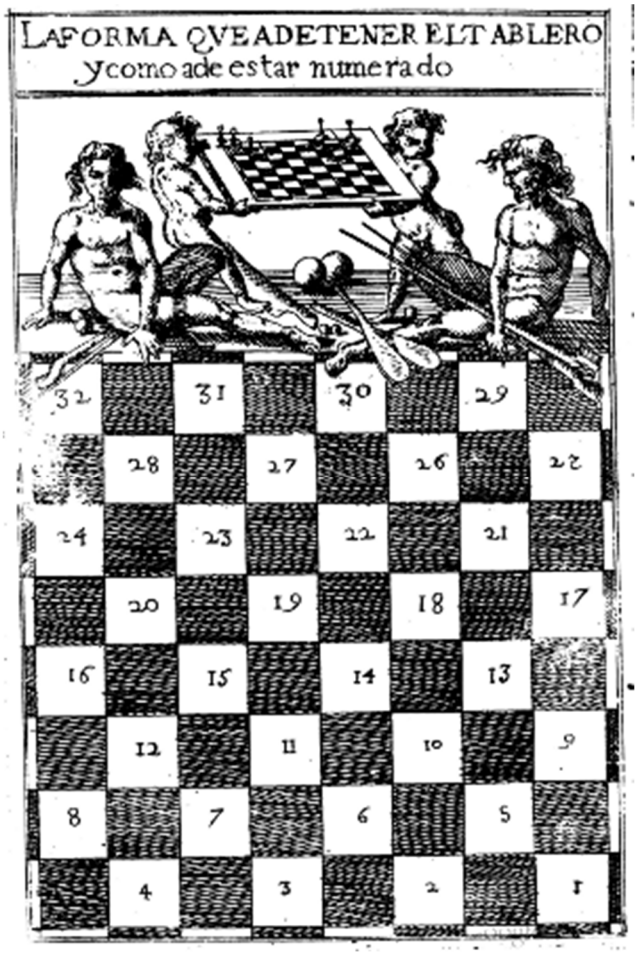
[75] **GARCÍA CANALEJAS, Juan** (1650). Libro del Juego de las Damas, Op. cit.
[76] **WESTERVELD, Govert** (1997) "La influencia de la reina Isabel la Católica…, Op. cit.

manuscrits de dames espagnols du XVIIIe siècle nous donnent plus d'informations sur les joueurs et auteurs de dames du XVII siècle et sont à l'étude.

Le livre de Juan García Canalejas, publié en 1650, montre même 30 ouvertures dans lesquelles chaque joueur a deux dames et 10 pions au début de la partie[77]. García Canalejas appelle toujours le jeu *juego de las damas* (jeu des dames) en 1650, mais le nom change en *juego de damas* (jeu de dames) dans le livre de Joseph Carlos Garcez y de la Sierra Boil de Arenos[78] en 1684.

Nous observons un plateau de dames avec des pions et des dames dans un dessin du livre de Garcez. À l'époque, le jeu n'était toujours pas joué avec des disques et les joueurs jouaient sur les carrés blancs. Jouer sur les carrés blancs avait l'avantage de permettre aux joueurs de voir les pions et les dames sur le plateau dans la pénombre des après-midis et des soirées.

[77] **GARCÍA CANALEJAS, Juan** (1650) Libro del Juego de las Damas, Op. cit. p. 57
[78] **GARCEZ Y DE LA SIERRA BOIL DE ARENOS**, Joseph Carlos (1684) Libro nuevo, Juego de damas - Madrid.



Damier dans le livre de Garcez, 1684

Tout comme Juan García Canalejas, le livre de Garcez montre 100 ouvertures dans lesquelles chaque joueur a une dame sur les cases 3 ou 30 et 11 pions. Garcez montre 27 ouvertures dans lesquelles chaque joueur a deux dames en début de partie et 10 pions. C'est le premier livre espagnol qui parle d'un avantage, donc de donner un pion en début de partie. Nous ne trouvons pas d'autres livres de dames en Europe en dehors de celui du XVIIe siècle. Il faut attendre le XVIIIe siècle pour

voir un manuscrit allemand[79] de dames en 1700, et un livre allemand[80] imprimé en 1744. Les Français ont produit le deuxième livre de dames[81], imprimé en 1723, mais l'auteur a un nom espagnol. Le premier livre anglais[82] a paru en 1756 et le premier livre hollandais[83] (100 cases) en 1785. Il est assez étrange de voir que le premier livre de dames en Italie est paru aussi tard qu'en 1800 par un auteur inconnu[84].

Le premier livre de dames de 100 cases a paru en France en 1770 et a été écrit par Manoury[85]. Il y avait un jeu de dames frison joué sur un plateau de 100 cases. Les joueurs peuvent capturer en ligne droite, en diagonale, en avant et en arrière. Cela ressemble à une ancienne version de l'alquerque-12, mais sur un plateau de 100 cases.

Le West Frisian Museum de Hoorn conserve le plus ancien tableau de dames de 100 cases au monde, datant de 1696.

---

[79] **SCHMIDT, Johann Wolfgang** (1700) Unterschiedliche Spiel und Vorstellungen des weitberühmten Damspiels, - denen Liebhabern zu ehren welche schon etwas Wissenschaft davon haben.- Nürnberg (manuscrit).

[80] **F.T.V.** (1744) Das erklärte Damen-spiel,- "oder erster Versuch einer kunstmäszigen und ausführlichen Anweising zu solchem Spiele um dasselbe niemals zu verlieren". Magdeburg.

[81] **CAVALLERO DEL QUERCETANO, Diego** (1727) L'Égide de Pallas- « ou théorie et pratique du jeu de dames », Paris.

[82] **PAYNE, William** (1756) An introduction to the game of Draughts, containing fifty select games, together with many critical situations for Drawn games, won games, and fine strokes. The whole designed for the instruction of young players, in this innocent and delightful amusement, London.

[83] **EMBDEN, Ephraim van** (1785) Verhandeling over het damspel, Amsterdam.

[84] **UNKNOWN AUTHOR** (1800) Giuoco cosi detto della dama spiegatgo in tutte le sue parti, Milano.

[85] **MANOURY** (1756) Traité du Jeu de dames. Paris

Dessins de dames dans le ancienne prison d'Enkhuizen

Cependant, nous ne savons pas quel jeu a été joué sur ce plateau, s'il s'agissait du jeu universel de 100 cases ou du jeu frison de 100 cases. L'ancienne prison d'Enkhuizen a un damier dessiné de 64 cases sans cases sombres au sol, datant de 1612. Le plateau était probablement utilisé par les prisonniers pour jouer aux dames.

J'ai pris connaissance en Espagne d'un jeu de dames gravé sur la **rive d'entrée de l'église**. José Luis Lozano Egea a eu la gentillesse de faire quelques photos de ce jeu gravé. On observe que la longue diagonale est ici sur le côté gauche et que cela ne correspond pas au jeu de dames espagnol, où la longue diagonale est à droite. Ainsi, il est possible que cette planche ait été gravée par des soldats étrangers ou que l'entrée de l'église ait été faite à partir de pierres réutilisées.

Le jeu de dames gravé sur la rive d'entrée de l'église
Santa Maria de Navamorcuende
Photo: avec l'aimable autorisation de © José Luis Lozano Egea

1.1 Bibliography

BAKKER, GERARD (1983). Draughts magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht.

BAKKER, GERARD (1987). Draughts magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht.

BAKKER, GERARD (1989) Draughts Magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht (Holland), p 33

BAKKER, GERARD(1990) Draughts Magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht (Holland), p. 22

BAKKER, GERARD (1992) Middeleeuws dammen? (Medieval draughts?). In: *Het Nieuwe Damspel*, issue 3.

BAKKER, GERARD (2000) Van der Stoep gecorrigeerd. In: "De Problemist", issue 60, February.

BELL, ROBERT CHARLES. (1960) Board and table games from many civilizations, New York, Vol. 1.

BERGER, FRIEDRICH (2004) From circle and square to the image of the world: A possible interpretation for some petroglyphs of merels boards. In: Rock Art Research, Volume 21, Number 1.

BRANCH, WILLIAM SHELLEY (1911).The history of checkers from the earliest known date. Its evolution and growth, Cheltenham, England. Written for Pittsburg Leader between October 8, 1911 - April 14, 1912.

CALCAGNINUS, CAELIUS (1544) *De Calculis* in Opera aliquot. Basel.

CALVO, RICARDO (1991). Valencia, Birthplace of Modern Chess. In: New in chess, No. 7, pp. 82-87 and 89.

CALVO, RICARDO (1992) Valencia, Geburtstätte des modernen Schachs. Schach-Journal. Berlin. Núm. 3:34-46

CALVO, RICARDO & MEISSENBURG, EGBERT (1995) Valencia und die Geburt des neuen Schachs. Internationales Forschungszentrum Kulturwissen-schaften, Wien, pp 77-89

CAVALLERO DEL QUERCETAN, DIEGO (1727). L'Égide de Pallas- "ou théorie et pratique du jeu de dames", Paris.

EMBDEN, EPHRAIM VAN (1785). Verhandeling over het damspel, Amsterdam.

FICORONI, F. DE (1734) 1 tali ed altri strumenti lusori degli antichi Romani, Roma

F.T.V. (1744) Das erklärte Damen-spiel,- “oder erster Versuch einer kunst-mäszigen und ausführlichen Anweising zu solchem Spiele um dasselbe niemals zu verlieren”. Magdeburg.

GARCÉZ Y DE LA SIERRA BOIL DE ARENOS, JOSEPH CARLOS (1684). Libro nuevo, Juego de damas - Madrid.

GARCIA CANALEJAS, JUAN (1650). Libro del Jugo de las Damas, Zaragoza.

GARZÓN ROGER, JOSÉ ANTONIO (2001), En pos del incunable perdido. Francesch Vicent: Llibre dels jochs partitis dels schachs, Valencia, 1495. (Prólogo Dr. Ricardo Calvo). Biblioteca Valenciana. ISBN 84-482-2860-X.

GARZÓN ROGER, JOSÉ ANTONIO (2004) Scachs d’amor. The definitive Proof of the Valencian Origins of Modern Chess. In WESTERVELD, GOVERT (2004) La reina Isabel la Católica, Op. cit.

GARZÓN ROGER, JOSÉ ANTONIO (2005a). El regreso de Francesch Vicent: la historia del nacimiento y expansión del ajedrez moderno. (Prólogo Anatali Karpov). Generalitat Valenciana, Conselleria de Cultura, Educació i Esport: Fundació Jaume II el Just, Valencia. ISBN 84-482-4193-2 (Spanish edition).

GARZÓN ROGER, JOSÉ ANTONIO (2005b). The Return of Francesch Vicent: the history of the birth and expansion of modern chess; translated by Manuel Pérez Carballo. (Foreword Anatali Karpov). Generalitat Valenciana, Consellería de Cultura, Educació i Esport: Fundación Jaume II el Just, Valencia. ISBN 84-482-4194-0 (English Edition).

GARZÓN ROGER, JOSÉ ANTONIO (2010) Nuevos documentos relativos a la afición de los Reyes Católicos al ajedrez. In: Luca D’Ambrosio et al. (Ed), Publicación Jubilar en honor de Alessandro Sanvito. Contribuciones internacionales sobre Historia y Bibliografía del ajedrez. Vindobono.

GUERRA, ALONSO (1658) Libro para jugar a las damas, compuesto por el Licenciado Alonso Guerra, natural de la Villa de Ossuna, en el Andaluzia. Reduzido assimismo en este mesmo estilo por el dicho Ldo Don Diego de Argomedo. En este año de 1658.

HOMO LUDENS (1994): Der spielende Mensch IV, Internationale Beiträge des Institutes für Spielforschung und Spielpädagogik an der Hochschule "Mozarteum" - Salzburg. Herausgegeben von Prof. Mag. Dr. Günther C. Bauer.

HYDE, Thomas (1694). De Ludis Orientalibus, Oxford. Volume II.

JANSEN, ROB (1991) Draughts Magazine *Hoofdlijn*, Amsterdam.

KRUIJSWIJK, KAREL WENDEL (1966a). Algemene historie en bibliografie van het damspel, Den Haag.

LUCENA, LUIS RAMIREZ DE (1497). Repetición de amores e arte de Axedres con CL Juegos de Partido. Salamanca. Edición J.M. de Cossio, Madrid 1953

MALLET, PIERRE (1668). Le jeu des dames - *Avec toutes les maximes et régles, tant générales que particuliéres, qu'il faut observer an icelui. Et la métode d'y bien jouer".* - Paris.

MANOURY (1756) Traité du Jeu de dames. Paris

MEHL, JEAN-MICHEL (1990) Les jeux au royaume de France du XIIIe au d´but du XVIe siècle, Ediitons Fayard.

MOURIK, WIM VAN (2007) 100 jaar later en nog geen foto. In: Het Damspel, Nº 4, part 1.

MOURIK, WIM VAN (2007) 100 jaar later en nog geen foto. In: Het Damspel, Nº 5, part 2.

MOURIK, WIM VAN (2019). An iconography of draughts. 260 pages.

MURRAY, HAROLD JAMES RUTHVEN. (1952) A history of Board-games other than chess, Oxford.

NEBRIJA, ANTONIO DE (1495). Dictionarium hispano-latinum, Salamanca. (Réimprimé en 1951 par la Real Academia Española -Diccionario Romance (español) en latin. Il y a des éditions connues de ce livre en: 1494 ? Evora ; 1503 Séville ; 1506 Paris, et 1513 Madrid.

PAYNE, WILLIAM (1756). An introduction to the game of Draughts, containing fifty select games, together with many critical situations for Drawn games, won games, and fine strokes. The whole designed for the instruction of young players, in this innocent and delightful amusement, London.

PÉREZ DE ARRIAGA, JOAQUÍN (1997) *Lucena. El incunable de Lucena*: Primer arte de ajedrez moderno. Madrid: Polifemo

PRATESI, FRANCO (1993) Draughts Magazine *Hoofdlijn,* Amsterdam.

PRATESI, FRANCO (1996) Il Manoscritto Scacchistico di Cesena. In: Scacchi e Scienze Aplicate. Supplement to issue 2, fascicle 16, 16 pages, Venice.

PRATESI, FRANCO (1996) Misterioso, ma oggi un po' meno. In: Informazione Scacchi, 4. Bergamo.

PRATESI, FRANCO (1996) Damasport, Number 3.

PRATESI, FRANCO (1998) Dammen voor de hogere standen. In: Dutch draughts magazine *De Problemist*, issue 1, February.

ROBERTI, GIORGIO (1995) I giochi a Roma di strada e di osteria. Edition Newton Compton, Roma.

RUITER, JAN DE (2018). Aris de Heer: De grootste dammer uit de 19e eeuw. In: http://draughtshistory.hoofdlijn.nl/index.php/bekende-dammers/aris-de-heer

RUIZ MONTERO, PEDRO (1591). Libro del Juego de las Damas, vulgarmente nombrado el marro, Valencia.

SANVITO, ALESSANDRO (2002) Das Rätsel des Kelten-Spiels. In: Board Game Studies, Number 5.

SCHMIDT, JOHANN WOLFGANG (1700). Unterschiedliche Spiel und Vorstellungen des weitberühmten Damspiels, - *denen Liebhabern zu ehren welche schon etwas Wissenschaft davon haben*.- Nürnberg (manuscript).

STOEP, ARIE VAN DER (1984) A history of draughts: with a diachronic study of words for draughts, chess, backgammon, and morris.

STOEP, ARIE VAN DER (1993) Draughts Magazine *De Problemist,* Amersfoort (Holland), p. 86

STOEP, ARIE VAN DER (1994) Een schaakloze damhistorie (A chessless draughts history).

STOEP, ARIE VAN DER (1997) "Over de herkomst van het woord damspel" (about the origin of the French game name jeu de dames). Doctoral dissertation at the University of Leyden.

STOEP, ARIE VAN DER (2005) Draughts in relation to chess and alquerque. https://draughtsandchesshistory.com/biography-2/ 21-4-2021

STOEP, ARIE VAN DER (2006) Vierduizend jaar dammen. In: Het Damspel, number 5, pp. 16-17

STOEP, ARIE VAN DER (2006?) Four thousand years draughts (checkers) In: http://alemanni.pagesperso-orange.fr/history.html

STOEP, ARIE VAN DER (2021) http://windames.free.fr/history.html - 19-4-2021

STOEP, ARIE VAN DER; RUITER, JAN DE: MOURIK, WIM VAN (2021). Chess, Draughts, Morris & Tables. Position in Past & Present. 369 pages.

TIMONEDA, JUAN DE (1547/1635). Libro llamado Ingenio, el qual trata del Juego del Marro de punta", hecho por Juan de Timoneda, Dedicado al Mvy magnifico Senñor don Ynnigo de Losca Capitan en las Galeras de Españna. Al qual se han annadido ocho trechas de mucha primor, por Antonio Miron y del Castillo, Tolosa. En casa de Juan Boude, impresor ordinario de su Majestat.

TORQUEMADA, ANTONIO DE (1547) El ingenio, ò juego de Marro, de punta, ò Damas. Valencia. (N'a jamais existé).

UNKNOWN AUTHOR (1800) Giuoco cosi detto della dama spiegatgo in tutte le sue parti, Milano.

VALLS, LORENÇO (1597). Libro del Juego de las Damas, por otro nombre el Marro de Punta, Valencia. - (Biblioteca del Palacio, Madrid).

VICENT, FRANCESCH (1495). Libre dels joch partitis del Scachs en nombre de 100 ordenat e compost per mi Francesh Vicent, nat en la ciutat de Segorbe, criat e vehí de la insigne e valeroso ciutat de Valencia. Y acaba: A loor e gloria de nostre Redemtor Jesu Christ fou acabat lo dit libre dels jochs partitis dels scachs en la sinsigne ciutat de Valencia e estampat per mans de Lope de Roca Alemany e Pere Trinchet librere á XV días de Maig del any MCCCCLXXXXV.

VIERGEVER, JAAP (1983) Eindspel-encyclopedie, Volume 1: Eindspelkom-posities uit de Spaanse damspelliteratuur.

VIERGEVER, JAAP (1996). Eindspel-encyclopedie, deel 1: Eindspelkomposities uit de Spaanse en Portugese damliteratuur. Boeken en tijdschriften tot en met 1946.

WESTERVELD, GOVERT (1987) International Dama News. From Spain. In: Dutch Draughts Magazine “Het Nieuwe Damspel”, issue 3, July-September.

WESTERVELD, GOVERT (1990). Las Damas: Ciencia sobre un tablero. Tomo I. Editor: PPU S.A., ISBN 84-7665-697-1 (With the collaboration of Florentina Navarro Belmonte).

WESTERVELD, GOVERT (1992) Libro llamado ingenio...juego de marro de punta: hecho por Juan Timoneda.

WESTERVELD, GOVERT (1993) Draughts Magazine *De problemist,* Amersfoort (Holland), pp. 131-132

WESTERVELD, GOVERT (1994) Draughts Magazine *De problemist,* Amersfoort (Holland), pp. 77-79

WESTERVELD, GOVERT (1994) Historia de la nueva dama poderosa en el juego de Ajedrez y Damas. (History of the new powerful Queen in the game of chess and draughts), pages 103-124. Homo Ludens: Der spielende Mensch IV, Internationale Beiträge des Institutes für Spielforschung und Spielpädagogik an der Hochschule "Mozarteum" - Salzburg. Herausgegeben von Prof. Mag. Dr. Günther C. Bauer.

WESTERVELD, GOVERT (1995) Draughts Magazine *De problemist,* Amersfoort (Holland), pp. 6-7

WESTERVELD, GOVERT (1997). De invloed van de Spaanse koningin Isabel la Católica op de nieuwe sterke dame in de oorsprong van het dam- en modern schaakspel. Spaanse literatuur, jaren 1283-1700. En collaboration avec Rob Jansen (Amsterdam).

WESTERVELD, GOVERT (2004). La reina Isabel la Católica, su reflejo en la dama poderosa de Valencia, cuna de ajedrez moderno y origen del juego de damas. En colaboración con José Antonio Garzón Roger, Valencia. Generalidad Valenciana, Secretaria Autonómica de Cultura, pp. 1-2. La traduction anglaise ici est de Dana Gynther.

WESTERVELD, GOVERT (2013). The History of Alquerque-12. Spain and France. Volume I. 388 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2015). El Ingenio ó Juego de Marro, de Punta ó Damas de Antonio de Torquemada. 228 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2015). The History of Alquerque-12. Remaining countries. Volume II. 436 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2015). The Birth of a new Bishop in Chess. 172 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2018). History of Alquerque-12. Volume III. 516 pages. Lulu Editors.

WILKINSON, JOHN GARDNER (1878) The manners and customs of the ancient Egyptians. Edition of Samuel Birch, London.

2 Traces historiques espagnoles

Au cours de mes études, j'ai découvert différentes branches du jeu de dames espagnol dans d'autres pays. L'intention de ce chapitre est de les présenter.

2.1 Les premières traces de jeu de dames

Plusieurs historiens du jeu de dames pensent que les premières traces du jeu de dames peuvent être trouvées dans des références bien antérieures à 1495. Il est donc important de connaître ces références et le lecteur doit savoir que je suis les directives du chercheur Gerard Bakker.

2.1.1 1050 Farisia

Kruijswijk (1966:68) a fait une étude approfondie de ce mot lorsqu'il a eu connaissance des données de *Murray* (1913:497; 1952:74-75). Ce jeu a été étudié par *Van der Linde* (1881, annexe), *Dozy* (1849), et *Josef van Hammer-Purgstall* (1855, volume 6:663,760 et volume 7:874). *Van der Stoep* (1979, No. 53-54) et *Bakker* (1980-83, No. 54-55) ne voient pas cette référence en rapport avec le jeu de dames.

2.1.2 1243 Philippe Mousket

Murray (1952:74) et *Kruijswijk* (1966:64) considèrent cette référence (Mousket, 1845) comme un précurseur du jeu de dames. *Van der Stoep* (1979, No. 53-54) et *Bakker* (1980-83, No. 54-55) contestent cette opinion.

2.1.3 1369 Geoffrey Chaucer

Il utilise le mot fer(s). *Murray* (1952:72-82) et *Kruijswijk* (1966:62-63) considèrent la référence de *Chaucer* (1369; 1957) comme un précurseur du jeu de dames. *Van der Stoep* (1979, No. 53-54) et *Bakker* (1980-83, No. 54-55) ne partagent pas cette opinion. *Branch* (1912, 14 janvier) parle d'une partie d'échecs.

2.1.4 1380 Sir Ferumbras

Selon *Murray* (1952:75), il s'agit de la plus ancienne référence au jeu de dames. *Sir Ferumbras* (1879, lignes 2224/5) date de c. 1380 et est une traduction anglaise de la *Chanson de geste Fierabra* (c. 1170) dont le texte se trouve dans une édition française (Sir Ferumbras, 1860). *Kruijswijk* (1966:59) a beaucoup écrit à ce sujet. *Branch* (1911: 12 novembre) et *Van der Stoep* (1978, No. 43) citent également cette référence. *Bakker* (1980-83, No. 54-55) prend ses distances par rapport à cette possibilité des premiers jeux de dames.

2.1.5 1400 La destruction de Troie

Ici les mots *the draghtes, the dyse,* et autre *dregh* jeux (Benoit 1873, versets 1619-1623) sont cités dans un poème. De ces mots *Murray* (1952:75) et *Kruijswijk* (1966:62) déduisent un jeu de dames. *Bakker* (1980-83, No. 54-55) ne voit pas non plus cette possibilité.

2.2 Les nouveau jeu de société

Au 15e siècle, nous assistons au développement de nouveaux jeux de société (plateau) en Europe, où la France et l'Espagne jouant un rôle important. Le Dr Arie van der Stoep et moi-même avons beaucoup écrit à ce sujet. Mes nombreux ouvrages, y compris les livres sur le jeu de dames que j'ai publiés au cours des 30 dernières années, peuvent être téléchargés gratuitement[86].

Plusieurs jeux de société, qui ont quelque chose à voir avec les dames d'aujourd'hui, utilisaient deux façons de conquérir les pièces ennemies : le saut et le serrage.

2.2.1 Le saut

De nombreuses descriptions de jeux de société et illustrations anciennes sont caractérisées comme des jeux de dames, mais je ne mentionnerai ici que les principaux jeux utilisés vers 1500.

2.2.1.1 Alquerque-12

La première mention de l'alquerque-12, connue sous le nom de « De Vetula », se trouve dans un ouvrage latin de la première moitié du XIIIe siècle (Fournival, 1225). L'Espagne entre ensuite très tôt en jeu, car le roi Alphonse X le Sage a fait rédiger un livre de jeux en 1283 dans lequel l'alquerque-12 apparaît avec les règles (Alfonso X, 1283). Le jeu était très largement pratiqué en Espagne (Westerveld, 2013), au Portugal (Westerveld, 2015), et en Italie (Westerveld, 2015), mais beaucoup moins en France (Westerveld, 2013) et dans d'autres pays (Westerveld, 2015). L'alquerque-12 était un précurseur du jeu de dames.

[86] https://archive.org/details/@govertw

2.2.1.2 Andarraya - Spain

L'une des découvertes les plus surprenantes concernant un possible prédécesseur des dames a été celle de Rob Jansen (Westerveld, 1992:83) sur le jeu *d'andarraya*. Jansen a trouvé plusieurs références, et la plus importante est celle de *European-American Universal Illustrated Encyclopedia*, que nous mentionnons ici sous l'étymologie du mot *andarraya* (Encyclopedia 1987, Volume 5:412).

Il n'a pas été facile de trouver ce qu'était exactement le jeu *d'andarraya*. Le mot signifie essentiellement marcher sur des lignes, et c'est tout. Il semble qu'il s'agissait d'une sorte de jeu de dames, mais en l'absence de plus d'informations, rien ne peut être établi de manière définitive.

Le mot a fait son apparition dans la littérature espagnole selon *l'Encyclopédie* mentionnée plus haut comme suit :

> Andarraya (etim - del ar. marroqui attarracha, red., por la semejanza entre la figura de sus mallas y los cuadros del tablero) ant. juego que se hacia con piezas o piedras sobre un tablero semejante al de las damas.
>
> Traduction libre :
>
> Andarraya (étymologie – du marocain attarracha, filet, en raison de la similitude entre la figure en maille et les cases du plateau.) Jeu ancien se jouant avec des pièces ou des cailloux sur un plateau semblable à celui des dames.

La première référence à *l'andarraya* se trouve en 1429 dans un vers (decir contra aragoneses) du poète Marquis de Santillana, qui était le parrain du collecteur d'impôts juif Juan Ramírez de Lucena.

La deuxième référence à *l'andarraya* se trouve dans un vers de Juan de Mena qui était le poète du roi II de Castille (1406-1454). A cette cour travaillait comme collecteur d'impôts pour la Castille (Westerveld, 2015) le juif converti Juan Ramírez de Lucena, le grand-père de Lucena (Lucena, 1497) qui a écrit un livre d'échecs en 1497 à Salamanque.

La troisième référence à *l'andarraya* se trouve dans le livre *Vita Beata* (Ramirez 1464/1483) du père de Lucena, qui s'appelait aussi Juan Ramírez de Lucena et qui fut l'un des éducateurs du prince Ferdinand entre les années 1466 et 1470. Après 1970, Juan Ramírez de Lucena (Westerveld, 2013, 2015) a été le confesseur et l'ambassadeur des rois catholiques (Isabelle et Ferdinand) et entre 1470 et 1474, il a beaucoup séjourné en France, s'occupant des affaires des rois catholiques et du roi Juan du royaume d'Aragon, ainsi que des affaires du cardinal Pedro González de Mendoza (Westerveld, 2015). Ce dernier était un mécène pour lui et ses autres frères. L'ambassadeur Juan Ramírez de Lucena est l'homme qui a vraisemblablement apporté le terme français « Dame » en Espagne, et nous avons vu dans le poème Scachs d'amor (Calvo, 1999; Westerveld, 2015) que la nouvelle et puissante dame a été introduite (Garzón, 2005) dans les échecs modernes vers 1475 en se basant sur la reine espagnole Isabel la Católica (Westerveld, 1987, 1990, 1994, 1997 et Westerveld/ Garzón 2004). L'évêque était également sujet à changement, et ce changement était basé sur le cardinal Pedro González de Mendoza (Westerveld, 2015). Selon mes recherches, l'un des fils illégitimes de Juan Ramírez de Lucena aurait été l'inventeur des dames espagnoles vers 1495.

C'est la raison pour laquelle toutes mes recherches portent sur la famille Lucena depuis de nombreuses années. Les trois fils illégitimes présumés du protonotaire apostolique Juan Ramírez de Lucena étaient Francesch Vicent, Fernando de Rojas et Gonzalo Fernández de Oviedo. Ces fils s'occupaient d'écrire et d'imprimer des livres, mais toujours sous des noms différents. Ils étaient occupés à écrire des livres sur les échecs, La Celestina (Westerveld, 2006, 2008, 2009, 2020), et d'autres ouvrages qui ont ensuite trouvé leur chemin en Espagne, en Italie et en France. Ainsi, Fernando de Rojas était en Espagne, Francesch Vicent en Italie et Gonzalo Fernández de Oviedo dans les deux pays jusqu'en 1514. Ce dernier entretenait à cette époque de très bonnes relations avec le roi Ferdinand. Il partira ensuite pour l'Amérique du Sud et écrira de nombreux ouvrages. Il restera en haute considération du roi Charles Quint, puis de Felipe II. La présente recherche se base sur le fait que Gonzalez Fernández de Oviedo ne perdrait jamais le contact avec Fernando de Rojas et

que Francesch Vicent, qui selon toute vraisemblance travaillait sous les noms de Ludovico Vicentino degli Arrighi et Francisco Delicado, rentrerait en Espagne en 1934 (Westerveld, 2016).

2.2.1.2.1 Jeu de dames turc

Nous savons donc que *l'andarraya* se jouait sur un plateau qui était à peu près le même que le damier. Nous trouvons une autre référence intéressante dans le dictionnaire d'Oudin (1607) :

> Andaraia, une sorte de ieu d'eschets, et selon aucuns le ieu du damier.

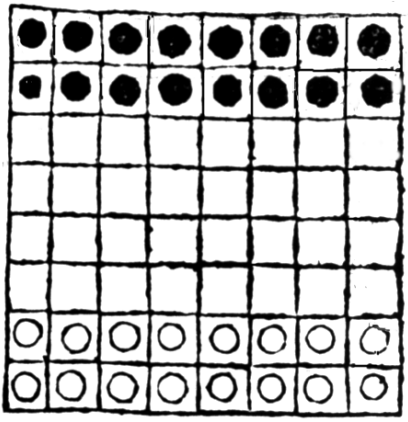
Oudin nous informe donc qu'il s'agissait d'une sorte de jeu d'échecs et le diagramme du jeu de dames de Hyde montrait effectivement une position initiale des pièces comme nous avons l'habitude de voir aux échecs. Dans ce cas, pas sur un échiquier. Le premier diagramme de jeu de dames vers 1500 dans les manuscrits de Cesena et Perugia apparaissait également sur un plateau sans cases de couleurs alternées.

Ce jeu de dames turc existait-il déjà au 15e siècle et n'était-il pas le jeu *d'andarraya* que nous recherchons depuis des décennies ?

Les Juifs espagnols ont quitté l'Espagne en grand nombre en 1492 et beaucoup se sont installés dans les Balkans, en Turquie et en Palestine. Ces pays étaient sous domination ottomane, qui les a accueillis à bras ouverts et leur a accordé une grande liberté culturelle et religieuse. Le sultan Bayeceto s'est étonné que ces rois soient assez stupides pour se débarrasser de gens aussi diligents, et il s'est empressé d'exploiter leur avantage culturel. Cela a commencé avec la presse à imprimer.

Les règles du jeu de dames turc ont été décrites pour la première fois par *Hyde* (1694, Volume II:174-189). Les dames turques sont encore jouées sur l'île grecque de Kos (Dijk, 1987:70), en Égypte (Murray, 1952:82), en Israël (Bell 1979, Vol. 2:41,54), au Liban (Stoep 1989, No. 8:3-4), et au Kenya (Mourik, 1980:18), où elles jouent avec des tourelles (Nijenhuis, 1979). L'utilisation de tourelles dans le jeu de dames turc soulève la question de savoir

si le jeu espagnol de Castro (=château) n'y est pas pour quelque chose.



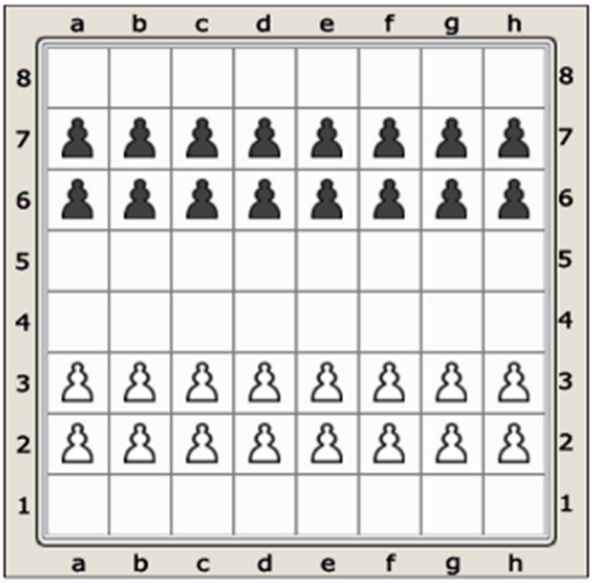
Le damier turc de Hyde en 1694

Une légère variation du jeu de dames turc est celle du jeu de dames arménien qui a été abordé pour la première fois par *Balédent* (1887:81). *Willi Schmidt* (1934:393-394) a été le premier à écrire les règles.

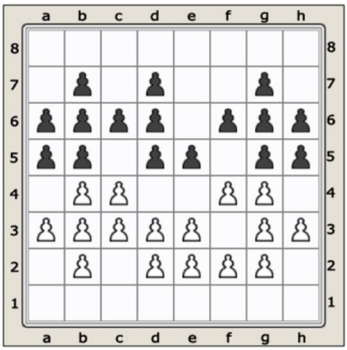
J'avais consacré deux articles aux dames turques (1988, 2:29 et 1991, 2:43), mais ces possibilités ont été efficacement réfutées par les études du *Dr Francesco Pratesi* (1991, 4:85 et 1992, 3:70-72). L'affaire n'était donc pas aussi simple qu'il y paraissait au départ. Si l'on examine l'étude de *Pratesi* (1992, 3:70-72), il apparaît qu'il ne peut pas considérer que le jeu turc existait avant le 17ème siècle en raison du manque de données.

Selon *Yaşam*, le jeu s'est élevé à différents types à travers les âges qui avaient été apportés à l'ouest par les croisés. Le type joué dans la région d'Anatolie était appelé le jeu de dames turc. Ce type de jeu de dames est un élément important de la culture turque qui a connu son âge d'or pendant l'Empire ottoman (YAŞAM 2016). Malheureusement *Yaşam* n'étaye pas ses affirmations par des documents ou des références à l'antiquité.

De nos jours, nous constatons que la position de départ des dames turques est différente (Shehab, 2018) :



Au jeu de dames turc, comme au jeu de dames international sur 100 cases, nous devons faire face à des coups profonds (Shehab, 2018:450).



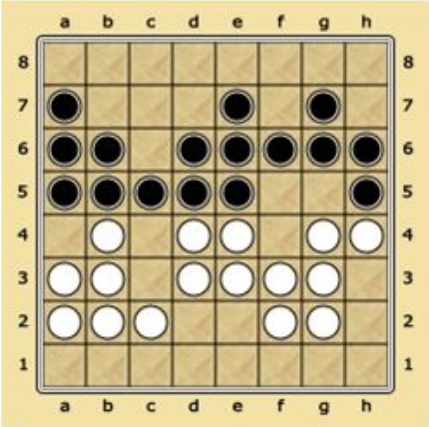
1. a3-a4 a5xa3
2. c4-c5 c6xc4xc2xa2
3. h3-h4 h5xh3xf3xf1
4. e3-e4 a3xc3xe3xe1
5. e4xe6xc6 g5xg3xg1
6. c6-d6 f1xf5
7. d6xd8 b5xb3
8. d8xd3xa3xa7xe7xh7xh1xf1xa1xa5xg5xg8

Le jeu de dames turc avec la longue dame espagnole (nouvelle dame puissante) se joue toujours avec des pions. Cela se reflète

dans le nom actuel "yos", qui est rendu par une pierre, mais qui fait également référence à un pion (piyon).

Non seulement la nouvelle dame forte, mais aussi les noms *Türk Dama* et *Türk Damasi* révèlent une origine espagnole claire.

Mehmet Özerkman nous informe[87], via la Fédération des dames turques, que la plus ancienne trace de dames turques qu'il possède dans ses archives date de 1570.



Une solution a également été donnée:

1. a3-a4 a5xa3xc3xc1 2. b4-a4 h5xh3 3. a4-a5 a6xa4
4. f3-f4 h3xf3xf1 5. g2-g3 f1xf5 6. e3-f3 e5xe3xc3
7. g4-g5 g6xg4xg2 8. b2-c2 f5xf2xb2
9. a2xc2xc4xc6xa6xa8 d5xd3
10. a8xa3xf3xf7xd7xd2xh2xh7xe7xe1xb1xb8 1-0

Il nous informe en outre qu'il s'agit de San Suleyman le second, le fils de Suleyman. Selim II (1524); surnommé San Selim ou Sarhoş Selim, fut le onzième sultan de l'Empire ottoman et le quatre-vingt-dixième calife de 1566 à sa mort en 1574. Le sultan Selim II était un fils du sultan Süleyman et de son épouse Hürrem Sultan.

[87] http://damaakademisi.com/bilinen-en-eski-dama-oyununun-cevabi/ 29-8-2021

Il est monté sur le trône à l'âge de 42 ans et est resté sultan jusqu'à sa mort[88].

Bülent Ayberk a beaucoup écrit sur les cafés et les endroits où l'on joue au jeu de dames turc en Turquie. Le jeu de dames turc est un élément important de la culture turque qui a connu son âge d'or pendant l'Empire ottoman. À cette époque, ce type de jeu avait une grande tradition qui s'est perpétuée jusqu'à nos jours. Les sultans ottomans manifestaient un tel intérêt pour ce jeu qu'ils employaient de véritables maîtres du jeu de dames. Avec le temps, l'intérêt du public s'est émoussé et les joueurs ont commencé à disparaître. Mais la culture du jeu de dames n'a jamais été complètement perdue. Ce type de jeu de dames a survécu jusqu'à présent et a été transmis d'une génération à l'autre avec l'aide des cafés turcs qui ont une forte fonction de préservation de la culture (Ayber, 2016).

Dama
Non seulement la longue dama espagnole (nouvelle dama puissante), mais aussi les noms *Türk Dama* et *Türk Damasi* révèlent une origine espagnole évidente.

Pions
Le jeu de dames turc se joue toujours avec des pions. Cela se reflète dans le nom actuel "yos" qui est rendu par une pierre, mais qui fait également référence à un pion (piyon).

Manger
Le mot "capturer" en espagnol est "comer" (manger), et nous le trouvons également dans le jeu de dames turc dans le mot "yemek".

> Turkish:
> Eğer iki rakip pul yan yana gelirse sıra kendisinde olan oyuncu o taşı *yemek* zorundadır. Bunun için pullar bitişik karelerde olmalı ve yenecek pulun arkası boş olmalı[89].

---

[88] Je remercie mon frère Bertus Westerveld, qui vit en Turquie depuis plus de 35 ans. Il a fait les recherches nécessaires sur les cafés et m'a aidé à traduire la langue turque.
[89] https://bilgim.net/dama 28-8-2021

Espagnol: (traduction libre)
Si dos piezas del oponente se juntan, el jugador al que le toca el turno debe comerse esa pieza. Para ello, las fichas deben estar en casillas adyacentes y la parte posterior de la ficha que se va a comer debe estar vacía.

Français: (traduction libre)
Si deux pièces adverses se rencontrent, le joueur dont c'est le tour doit manger cette pièce. Pour cela, la pièce doit être sur des cases adjacentes et le dos de la pièce à manger doit être vide.

Maison

Le mot carré en espagnol est "casa" (maison) et on retrouve ce mot dans le jeu de dames turc dans le mot "ev".

Turkish:
Damada fazla taş yemek mecburiyeti vardır (Hurda-Çekme-Çarpma-Açmaz) gibi oyunlarda taş toplaması yapılmadan önce kaç taş alacağını ve toplama yapacağı taşını (Bu Dama da) olabilir *hangi haneye* koyacağını önceden deklere etmek durumundadır[90].

Espagnol: (traduction libre)
En las damas están obligadas a comer más piezas (Hurda-Çekme-Çarpma-Açmaz) y antes de recolectar piezas, deben declarar de antemano cuántas piezas recolectará y en qué casa pondrá la pieza que está capturanda. (Damas también).

Français: (traduction libre)
Dans les jeux comme les dames, il faut manger plus de pierres (Hurda-Çekme-Çarpma-Açmaz), il faut déclarer à l'avance combien de pierres seront prises et dans quelle “maison” on mettra la pierre qui est prise (Dama également) avant de collecter des pierres.

2.2.1.3 Marro de Punta – Espagne

Pedro Ruiz Montero, l'auteur du livre de dames espagnoles de 1591, était connu sous le nom de "El Marro". Marro était donc le nom du jeu de dames espagnol au 16ème siècle et pour représenter correctement le jeu, ils utilisaient le terme "Marro de

[90] http://damaakademisi.com/uluslararasi_turk_damasi_sampiyonasi/uluslararasi-turk-dama-sampiyona-kurallari/ 28-8-2021

Punta". *Punta* avait ici le sens de direction diagonale. Il s'agissait donc d'un jeu diagonal, contrairement aux dames turques qui n'avaient qu'une direction orthogonale.

Marro, le terme utilisé dans le Royaume d'Aragon, était en fait un autre mot pour alquerque utilisé dans le Royaume de Castille. Le terme "Marro de Punta" est probablement apparu progressivement après 1495 comme un nom valencien en Espagne pour le nouveau jeu *d'andarraya* (Westerveld, 1992:83), c'est-à-dire des pions placés aux extrémités de 4 lignes avec promotion de la nouvelle reine (Bakker, 1983:44 et 1987:42-43) et joués en direction oblique sur l'ancien plateau *d'andarraya* (64 cases) avec des lignes diagonales grâce à l'utilisation de nouvelles cases non colorées.

L'andarraya et le marro indiquent tous deux des jeux qui se jouaient à l'origine sur des lignes et qui ont ensuite été transférés sur le plateau de 64 cases non colorées

2.2.2 Encerclement

Les données sur les dames avec encerclement sont toutes postérieures à 1500.

2.2.2.1 Jeu de dames malais

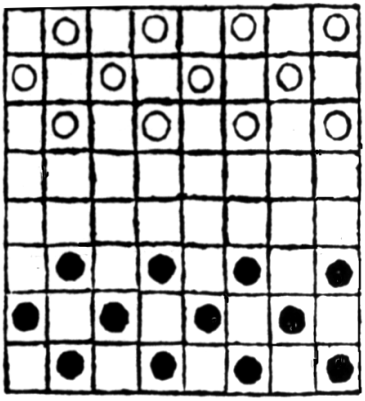
Il existait également en Malaisie un type de jeu de dames que Jansen avait étudié en profondeur (Jansen, 23:19). Dans ce jeu, une pièce ennemie est enfermée par deux de ses propres pièces et capturée (Samusah, 1932).

2.2.2.2 Jeu de dames thaïlandais

Jansen cite également le jeu de dames (Jansen, 23:19) qui serait joué en Thaïlande et qui y est appelé Mak-Yaek (Spelencyclopedia, 1950). Comme le jeu de dames malais, le Mak-Yaek utilise également 16 pièces pour chaque joueur et la capture se fait également par encerclement et, comme l'écrit effectivement Jansen, d'une manière plus compliquée de capture.

2.2.2.3 Jeu de dames européen

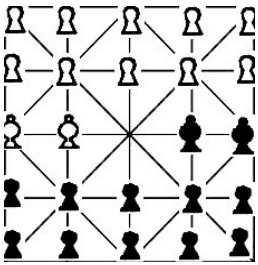
La capture par encerclement se produisait également dans un jeu de dames européen. Selon Hyde, les Français et les Anglais pratiquaient ce jeu sur un échiquier où il n'est pas nécessaire que les cases soient alternativement de couleur noire et blanche et où 12 pièces sont disposées de chaque côté (Hyde, 1694: Part II). De plus, dans ce jeu, les pièces ne se touchent pas, on ne peut donc pas capturer en sautant et la capture doit se faire par encerclement ou capture orthogonale.



Jeu de dames européen

2.2.2.4 Alquerque-12 avec encerclement

Caelius Calcagninus décrit l'alquerque-12, précurseur du jeu de dames (Calcagninus, 1544). *Ficoroni* a donné une traduction italienne abrégée de l'article de Calcagninus, qui met l'accent sur la position des 10 pions et des deux meneurs (Ficoroni, 1734). Nous pouvons remercier *Francesco Pratesi* qui a donné une brève description et une traduction anglaise de l'œuvre de Calcagninus pour la majeure partie de ce travail (Pratesi, 1993:43-34). Nous savons donc que Calcagninus a décrit la capture d'une pièce de l'adversaire de la même manière que dans le jeu romain du Ludus Latronculus, c'est-à-dire en entourant la pièce ennemie par deux pièces de l'autre joueur.



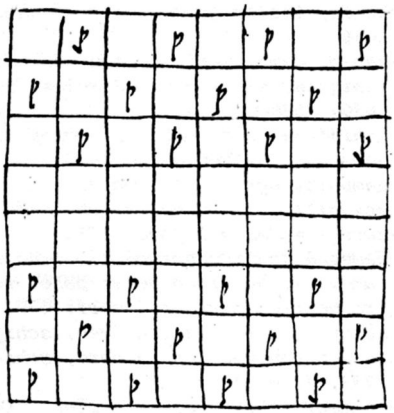
Nous observons ici que ce type d'alquerque 12 a deux leaders au début, c'est-à-dire deux pièces fortes et 10 pions. Curieusement, nous avons vu quelque chose de similaire dans deux compositions de *Juan de Timoneda* (1547) où il y a deux dames dans la position initiale du jeu.

2.3 Les premiers ouvrages sur le jeu de dames

Des recherches plus poussées montrent que l'Espagne a eu les premiers et les meilleurs auteurs de jeux de dames.

2.3.1 ESPAGNE vers 1505

La première preuve documentaire d'un damier avec des pions vers 1500 a été trouvée par José Antonio Garzón Roger (2004:398-400) dans deux manuscrits anonymes d'échecs provenant des bibliothèques de Perugia et Cesena (Italie). Les textes de ces manuscrits ont été écrits par le juif espagnol Francesch Vicent.



Ludus dominarum D.
Manuscript of Cesena (1502) and Perugia, (1503-1506)

2.3.1.1 Ouvrages entre 1547 et 1659

Au moins 10 ouvrages de jeu de dames espagnol sur 64 cases ont été écrits en Espagne avant l'apparition sur le marché du premier jeu de dames étranger sur 64 cases, en l'occurrence le jeu de dames français de Mallet en 1668. Les ouvrages espagnols que nous avons trouvés sont les suivants:

1547 ANTONIO DE TORQUEMADA = JUAN DE TIMONEDA
El ingenio, ò juego de Marro, de punta, ò Damas. Valencia. *(Livre perdu). Ce livre n'était autre que le premier livre de dames de Juan de Timoneda, comme le documente l'historien des échecs José Antonio Garzón Roger (2010).*

1550? VALLE
Cet auteur a existé selon Victor Cantalapiedra Martin et a été cité par moi-même à plusieurs reprises dans des magazines de dames. Pour une information complète voir Viergever (1996). Selon l'historien des échecs José Antonio Garzón Roger[91]*, cet auteur n'était autre que Lorenzo Valls, donc des recherches supplémentaires sont nécessaires ici.*

(1591 PEDRO RUIZ MONTERO
Libro del Juego de las Damas, vulgarmente nombrado el marro, Valencia.

1595 MSS ALONSO GUERRA
Libro para jugar a las damas, compuesto por el Licenciado Alonso Guerra, natural de la Villa de Ossuna, en el Andaluzia. (*written around 1595*), Reduzido assimismo en este mesmo estilo por el dicho Ldo Don Diego de Argomedo. En este año de 1658.
L'historien des échecs José Antonio Garzón Roger pense[92] *que cette date est trop précoce et qu'il faut plutôt se diriger vers 1635 environ. Des recherches supplémentaires sont nécessaires ici aussi. Nous ne trouvons ce livre d'Alonso Guerra nulle part en tant que livre imprimé,*

1597 LORENZO VALLS
Libro del Juego de las Damas, por otro nombre el Marro de Punta, Valencia.

1635 JUAN DE TIMONEDA
Libro llamado Ingenio, el qual trata del Juego del Marro de punta", hecho por Juan de Timoneda, Dedicado al Mvy magnifico Senñor don Ynnigo de Losca Capitan en las Galeras de Españna. Al qual se han annadido ocho trechas de mucha primor, por Antonio Miron y del Castillo, Tolosa. En casa de Juan Boude, impresor ordinario de su Majestat. En 4º menor 72 *pages*
Ce livre est en possession privée en Espagne. Il y a quelques années (1945), Victoria Vindel a vendu un exemplaire à Francisco Henriques au Portugal. Il s'agit d'une deuxième édition du livre de Juan de Timoneda qui a été imprimé pour la première fois à Valence en 1547.

---

[91] Communications personnelles
[92] Communications personnelles

1645 MSS Bada
Le manuscrit "Libro del Juego de las damas" date de la première moitié du XVIIe siècle et est nouveau dans la bibliographie des dames espagnoles. Il a été découvert par le Dr Francesco Prates[93]*i. Garzón suppose que l'auteur est anonyme (Garzón, 2010:64-65). Le manuscrit est conservé à la bibliothèque de Catalogne, MS. 1780, et contient 148 folios. La dernière date sur ce manuscrit est le 5 septembre 1644 (folios 94v et 95v) et donc Garzón fixe la date à environ 1645, en tenant compte du fait qu'il n'y a presque rien de Juan García Canalejas qui indique une date postérieure à 1650 - l'année de son livre.*

1650 JUAN GARCIA CANALEJAS
Libro del Juego de las Damas, Zaragoza, 144 *pages.*
Il y a eu deux impressions différentes à Saragosse, et les deux se trouvent dans la bibliothèque de Victor Cantalapiedra à Valladolid.

1654 JUAN GARCIA CANALEJAS
Libro del Juego de las Damas, Barcelona.
Réimpression de 1650 ? Selon Cantalapiedra, ce livre n'a jamais existé.

1656 JUAN GARCIA CANALEJAS
Libro del Juego de las Damas, Zaragoza.
Réimpression de 1650. Selon Kruijswijk (1966:189) la page de titre de l'édition de 1656 apparaît dans Francisco Vindel (1930, Volume 4, couverture 1103). Victor Cantalapiedra Martín ne croit pas à l'existence de ce livre.

1658 ALONSO GUERRA/DIEGO DE ARGOMEDO
Libro para Jugar a las Damas.
Don Diego de Argomedo a réalisé une version manuscrite du livre d'Alonso Guerra de 1595. Le manuscrit est en possession de Victor Cantalapiedra Martin à Valladolid.

1659 PEDRO RUIZ MONTERO/DIEGO DE ARGOMEDO
Don Diego de Argomedo a réalisé une version du livre de Pedro Ruiz Montero de 1591 sous forme de manuscrit. Ce manuscrit est également en possession de Victor Cantalapiedra Martin à Valladolid. Les deux manuscrits (1658 et 1659) ont un total de 148 pages.

Par conséquent, le jeu de dames espagnol avait au moins 100 ans d'avance sur le jeu de dames français, ce qui se reflète dans le haut niveau de jeu des joueurs espagnols.

[93] Communications personnelles

2.3.2 FRANCE 1668

2.3.2.1 Un jeu de dames espagnol imprimé en 1635

Nous avons vu que le premier ouvrage de jeu de dames imprimé sur 64 cases en France était au nom de Juan de Timoneda. Le livre a été imprimé par l'imprimeur royal Juan Boude à Tolosa en 1635, mais comme il s'agissait d'une réimpression d'un livre de dames espagnol, il n'était donc pas d'origine française.

2.3.2.2 Un jeu de dames français imprimé en 1668

Le tout premier ouvrage français de jeu de dames sur 64 cases est celui de l'ingénieur Mallet:

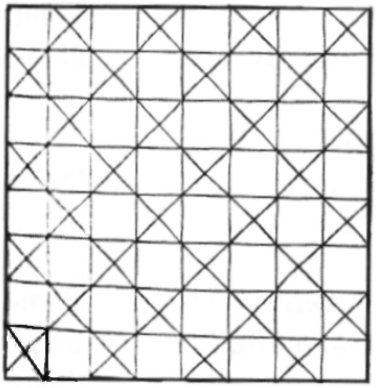
> 1668 MALLET, PIERRE
> Le jeu des dames - Avec toutes les maximes et régles, tant générales que particuliéres, qu'il faut observer an icelui. Et la méthode d'y bien jouer".
> - Paris.

L'auteur du premier livre de dames français consacre plus de 400 pages au jeu de dames. Les pages 11 à 59 sont un traité d'orthographe française, et de nombreux sujets qui n'ont presque rien à voir avec le jeu de dames sont abordés en détail dans son livre. Comparé aux premiers livres de dames espagnols, ce premier livre de dames français a peu à voir avec les dames et peut être considéré comme un manuel de dames mal écrit. Néanmoins, certains passages peuvent être intéressants à reproduire, car il apparaît que les Hollandais (Nordistes) avaient un grand intérêt pour le jeu de dames et que les Allemands, les Espagnols et les Italiens n'étaient pas en reste non plus. Pas un mot sur les Anglais (Mallet, 1668:271):

> Chacun sét, que tous les Européans ont une trés-grande estime pour le Jeu des Dames, & prinsipalement les Septentrionaux: et quoi que les Alemans, aûsi-bien que les Espagnols, & les Italiens, estiment beaucoup le Ieu des Echês; ils n'an êment pas moins le Dames, ils an sont autant ou plus pâsionés que les Francés.

2.3.3 ALLEMAGNE 1700

Comme dans tous les pays, l'Allemagne a connu une longue période préliminaire avant que la connaissance du jeu de dames ne débouche sur un livre. Il est impossible de dire de quand date sa connaissance du jeu, et la recherche est difficile même pour les Allemands, mais on peut noter qu'elle a fourni une description bien avant celle que l'on trouve pour l'Angleterre. En 1616 *Gustavus Selenus*, le Grand Duc de Brunswick-Luneburg, a eu l'occasion de dire que le *Damenspiel* se joue sur un échiquier avec 24 pièces rondes (....). Environ 30 ans plus tard, nous trouvons un développement beaucoup plus surprenant. Dans un ouvrage publié à Nurnberg, *P.D. Harzdorffer* raconte comment jouer aux - Que pensez-vous ? - aux dames avec des pièces vivantes ! (...) Cela montre que le jeu de dames était bien connu en Allemagne à cette époque, et environ cinquante ans plus tard le premier livre a été écrit à ce sujet. Il s'agit d'un jeu de dames qui se joue sur 100 cases. Il a été écrit, également à Nurnberg, par *J.W. Schmidt* (1700) qui se décrit comme un tailleur de cristal et de verre - évidemment en vue d'une publication, mais il n'a jamais atteint ce stade. Il existe aujourd'hui sous forme de manuscrit à la bibliothèque d'État prussienne de Berlin (Alexander 1924, n° 7:161).



Un damier dans un manuscrit allemand des années 1700.

2.3.4 GRANDE-BRETAGNE 1756

Le tout premier livre de dames en Angleterre a été écrit par William Payne en 1756. Soit deux siècles plus tard que le premier livre de dames au monde, écrit par Juan de Timoneda en 1547. Il parle du jeu de dames sur le petit plateau où chaque joueur dispose de 12 pieces. Ce jeu est toujours pratiqué en Grande-Bretagne, où il est difficile d'introduire le damier international de 100 cases.

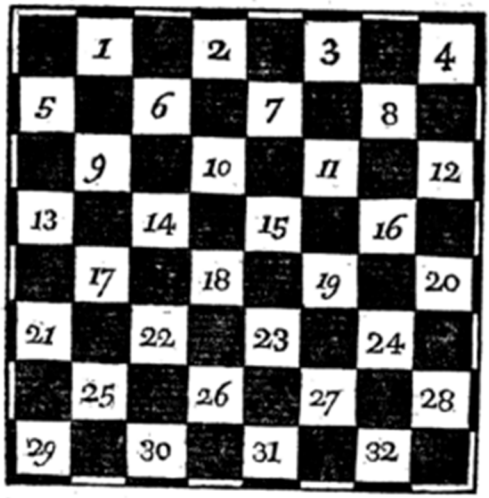
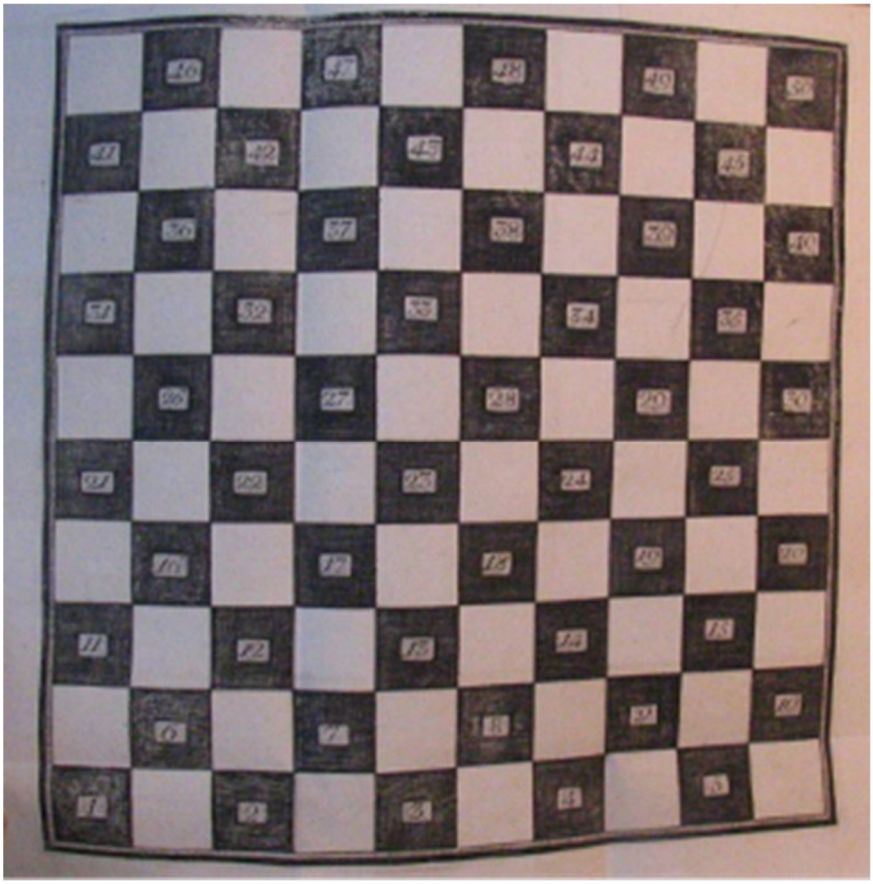


Schéma du jeu de dames de Payne, 1756

Dans le livre de dames de William Payne (Payne, 1756), nous ne trouvons que des dames sans commentaire. Par conséquent, nous apprenons peu de choses sur l'histoire de ce jeu dans ce pays et sur les termes typiques du jeu de dames.

2.3.5 PAYS-BAS 1785

En 1785, Ephraim van Embden a écrit le premier livre de dames aux Pays-Bas qui ne traitait pas du jeu sur un damier de 64 cases, mais d'un jeu de dames transféré sur un grand plateau de 100 cases. Ce qui frappe immédiatement, c'est que la notation de la case 1 du plateau commence en bas à gauche, alors qu'aujourd'hui elle commence en bas à droite. La longue ligne se trouve sur le côté gauche et le jeu se jouait généralement sur les cases noires, mais on pouvait aussi jouer sur les cases blanches (Embden, 1785).



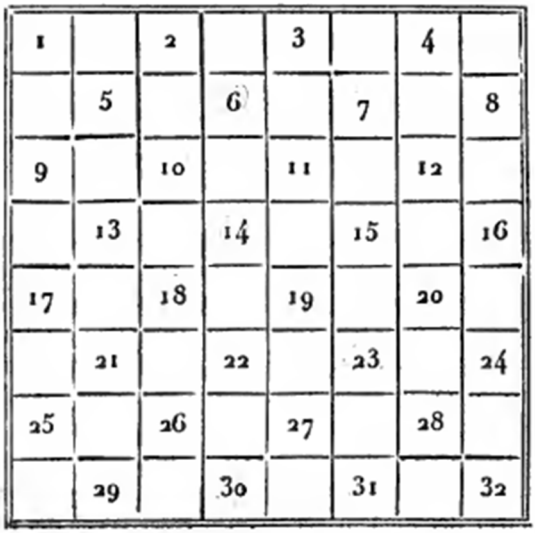
Il fallait tenir compte du fait que la longue ligne resterait alors sur le côté gauche.

Le livre mentionne le terme de jeu de dames "moorden" (tuer) qui n'est plus utilisé aujourd'hui, mais ce terme a un rapport avec le terme de jeu de dames espagnol "matar" (tuer).

Un autre terme est "slag" (coup), qui a été remplacé aujourd'hui par "slagzet" (coup). Le terme "slag" (coup) correspond au terme de jeu de dames espagnol "golpe". J'ai vu plusieurs cas dans le jeu de dames espagnol où, après un échange, les joueurs déplacent leurs pièces vers leurs nouvelles positions en donnant un coup extrêmement fort. C'est peut-être de là que vient le mot "golpe" (coup).

2.3.6 ITALIE 1800

Une description des règles du jeu de dames se trouve dans un manuscrit *d'Aldrovandi* (Aldrovandi, 1585) et dans un livre (Bisteghi, 1753) publié à Bologne en 1753. Il y a un autre livret de 1786 qui parle des règles du jeu de dames (Ceruti, 1786:62-63) et sur lequel le nom *d'Aloysius Maria Ceruti* est imprimé. Les trois derniers livres ont été écrits par *Pratesi* (Pratesi, 1991:42-43). Il semble qu'il y ait un jeu de dames publié par un auteur inconnu dont il n'existe aucune autre référence, mais dont nous connaissons le titre (Unknown, 1800).



Un damier dans le livre de Mancini, 1830

Le damier espagnol avec la longue ligne à droite se retrouve jusqu'en 1830 (Mancini, 1830). Deux ans plus tard, *Lorenzo Sonzogno* écrit un livre sur le damier de 100 cases (Sonzogno, 1832).

Le jeu de dames italien a adopté le terme espagnol "comer" (manger) dans sa terminologie sous la forme de "mangiare". Il en va de même pour le jeu de dames philippin, où le terme espagnol "comer" est remplacé par le terme anglais "eat".

Le terme de jeu de dames italien "casella" (carré) est également lié au mot espagnol "casilla". L'ancien mot "casilla" était "casa" dans le livre d'échecs du roi Alphonse X le Sage en 1283 et nous retrouvons le mot "casa" dans les dames portugaises.

Le terme italien "pedine" (pion) se retrouve dans le tout premier livre de dames espagnol de Juan de Timoneda en 1547 où, depuis cette époque, le mot "peón" était utilisé pour la pièce de dames.

2.4 Jeux de société liés aux dames

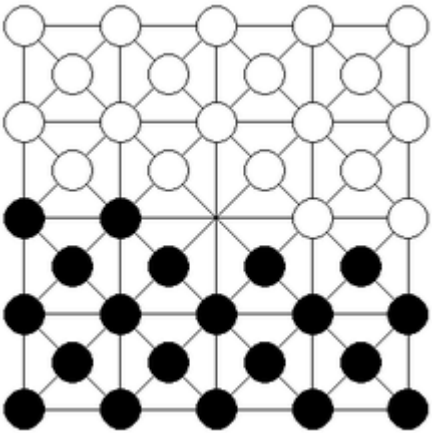
À la fin du XVe siècle, en Espagne, il existait deux jeux portant le nom latin de Calculorum ludus. L'un était le jeu d'alquerque - selon toute probabilité, il s'agissait du jeu à 12 pièces - et l'autre était un jeu appelé andarraya. Ce dernier jeu, apparenté au jeu de dames, a été qualifié de nouveau (novum) par *Antonio Nebrija* dans son dictionnaire de 1495, et il en va de même pour une nouvelle pièce qui a été appelée "Dama" (novum). *Nebrija* inclut également le jeu d'alquerque, mais ce jeu n'était pas considéré comme nouveau (Nebrija, 1495). Nous savons que l'andarraya était joué en Espagne depuis 1429, mais le fait que *Nebrija* le qualifie de nouveau doit impliquer que le jeu était sujet à des changements. Ce changement pouvait être un nouveau plateau, une nouvelle pièce forte, ou les deux.

Mes recherches montrent que l'un des fils illégitimes de l'ambassadeur *Juan Ramírez de Lucena* a travaillé dans l'imprimerie où les livres de *Nebrija* ont été imprimés à Salamanque. Jusqu'à présent, je n'ai pas été en mesure de déterminer lequel des trois fils il s'agissait. Le fait que *Francesch Vicent* ait imprimé un livre d'échecs à Valence en 1495, dans lequel les échecs modernes étaient discutés avec la nouvelle dame forte, montre un lien entre les livres et les fils illégitimes.

Dans le dictionnaire de 1495, novum (nouveau) est imprimé séparément et les significations de ces mots sont nouvelles. Ainsi, à la suite de la nouvelle "Dama", la longue Dama avec de grandes passes a été définitivement introduite dans les échecs à cette époque. En ce qui concerne les dates, tout ceci concorde avec les trois traités sur la nouvelle Dama puissante aux échecs (1475 Scachs d'amor, 1495 Franchesch Vicent et 1497 Lucena).

2.4.1 Tükvnanawöpi

Jusqu'à présent, nous savons seulement que l'andarraya était un jeu de dames similaire, car beaucoup de mes recherches n'ont rien donné. Peut-être que les jeux de société dans les territoires conquis d'Espagne peuvent nous aider davantage. Et puis je pense en premier lieu à un jeu de société appelé Tûkvnanawöpi (Arizona) mentionné par Culin (1907:795) et joué par les Indiens Hopi (Oraibi, Arizona).

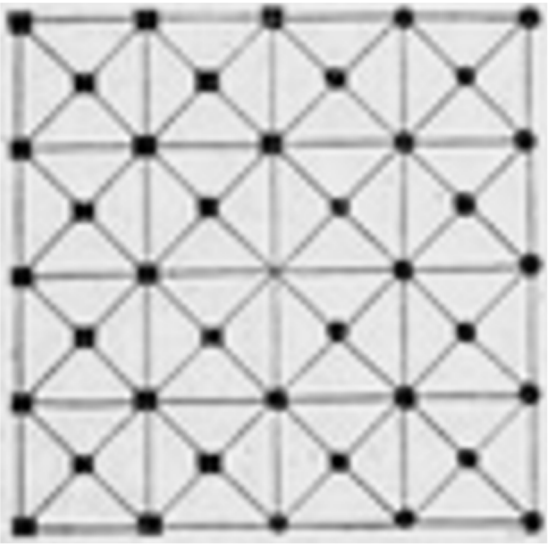


Tûkvnanawöpi

Les espaces clos à l'extérieur des carrés sont appelés maisons. Les animaux tués y sont placés. Le terme "maisons" fait référence aux cases du jeu d'échecs ou de dames en Espagne, où le terme habituel est "casa" ou "casilla". De plus, nous remarquons que la capture dans ce jeu était également "matar" (tuer), ce qui nous ramène également en Espagne.

2.4.2 Aiyawatstani

Ce jeu de société est très similaire au jeu de société décrit par *Culin* (1907:792) sous la Fig. 1088 (Nouveau Mexique) et joué par les *Keres Acoma*, Nouveaux Indiens.



Aiyawatstani des Indiens Keres Acoma "1088"

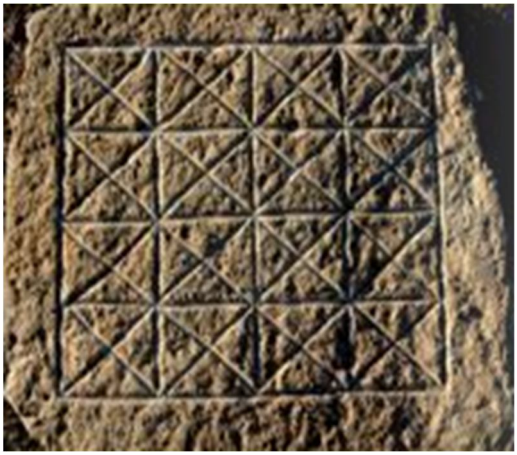
Le Mexique a cédé une grande région aux États-Unis d'Amérique. Cette région est connue sous le nom de Sud-Ouest américain et de Californie. Elle est finalement devenue les États de l'Arizona et du Nouveau-Mexique, ainsi que des parties du Colorado et du Nevada. La conquête du Mexique ou la guerre hispano-aztèque (1519-1521) a marqué le début de la colonisation espagnole des Amériques.

Sur ce plateau, chaque joueur dispose de 20 pions et le jeu est le même que celui d'alquerque-12, donc avec le point central libre.

2.4.3 Kharbaga

Le degré élevé de similitude avec un jeu traditionnel tunisien appelé Kharbaga est probablement une coïncidence, mais on ne peut exclure qu'il y ait un lien. Telle est la situation actuelle, mais pendant des siècles, des musulmans tunisiens se sont installés en Espagne et des musulmans espagnols se sont installés en Tunisie. Il est donc raisonnable de supposer que le Kharbaga, comme les jeux de Tûkvnanawöpi et d'Aiyawatstani, aient une origine commune - l'Espagne. Le Kharbaga aurait également été joué en Mauritanie (Mokhtar, 1952) et au Maroc.

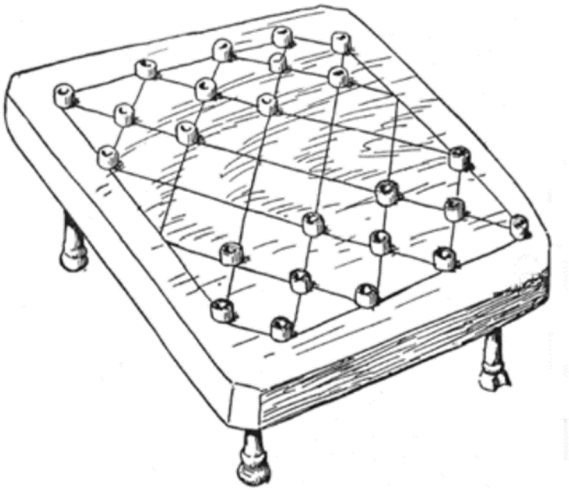
En ce qui concerne l'Espagne, un plateau similaire au Tûkvnanawöpi et à l'Aiyawatstani n'a été trouvé qu'à Tenerife (les îles Canaries) et pas sur les autres îles (Espinel, 2009:202). Comme les Canaries appartiennent à l'Espagne depuis le XVe siècle, il est raisonnable de supposer que les deux jeux mentionnés ont aussi une origine espagnole.



La conquête s'est achevée en 1496 avec la domination de l'île de Ténériffe, qui a incorporé l'archipel des Canaries à la Couronne de Castille. La conquête royale a eu lieu entre 1478 et 1496.

2.4.4 Dames Philippin

Le jeu de dames philippin possède exactement le même que le jeu de dames actuel où la diagonale se trouve à droite, comme c'est actuellement le cas pour le jeu espagnol.



Le damier philippin

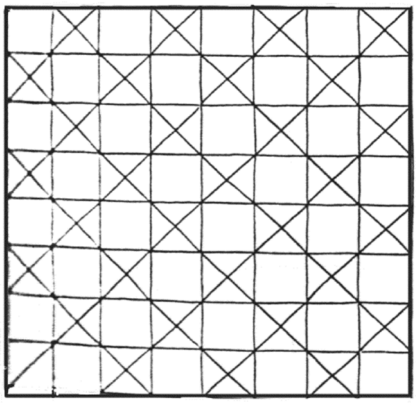
Murray (1952:79) indique que le jeu espagnol est également pratiqué aux Philippines (Culin, 1900:648) sous le nom de *dama*, mais sur un plateau ligné. Cette simplification a été suggérée pour la première fois par *J.G. Lallement* en 1802.

Il est intéressant de noter que les termes espagnols de jeu de dames "tuer" (matar) et "manger" (comer) sont également utilisés ici.

Les Philippines ont été découvertes en 1521 par l'Espagnol *Fernando de Magallanes* lors d'un voyage vers les îles aux épices des Moluques. Toutefois, ce n'est qu'en 1543 que les Espagnols ont pu s'y installer définitivement sans problème.

2.4.5 Moo

Culin (1899:244) mentionne que dans le jeu de dames hawaïen de Moo, les cases sont appelées ha-le (maison). Ainsi, ce jeu de dames Moo indique également une origine espagnole, car, en espagnol, les cases du damier sont appelées "casas" ou "casillas" (maisons ou petites maisons).



Dames hawaïennes de Moo

Elsdon Best (1925) a déclaré qu'il avait été informé que le jeu de dames espagnol utilisait un grand nombre de pièces, et l'on sait que des navires espagnols ont visité l'archipel d'Hawaï dès le XVIe siècle...

Il semble probable que la forme espagnole du jeu de dames ait été introduite dans l'archipel hawaïenne au XVIe ou XVIIe siècle par des voyageurs espagnols dont certains ont certainement visité le groupe. La tradition hawaïenne selon laquelle des naufragés blancs vivaient parmi eux depuis plusieurs générations fait probablement référence aux Espagnols.

2.4.6 Hypothèse

Le Tükvnanawöpi et l'Aiyawatstani sont d'origine islamique et constituent le pendant du jeu de Kharbaga. Les musulmans qui vivaient et travaillaient en Espagne ont apporté le jeu en Amérique du Sud. Le jeu n'était pas pratiqué par les Espagnols eux-mêmes car, comme nous l'avons mentionné, le seul plateau trouvé en Espagne concernait l'île de Ténérife.

Le Kharbaga et le Damma (Zamma) pourraient bien avoir été des jeux des XVIIe et XVIIIe siècles, étant une complication de l'alquerque-12, et nous voyons que les "damas" étaient déjà utilisés. Nous constatons donc que l'alquerque-12 original avait 12 pièces. Ensuite, selon toute probabilité, le Kharbaga avec 20 pièces (Tüvnanawöpi et Aiyawatstani) est entré en usage et finalement le degré de difficulté a augmenté jusqu'à 40 pièces dans le zamma (damma).

2.5 Notation en lettres

Dans le livre de dames de *Juan de Timoneda* (Timoneda, 1547/1635), qui a eu lieu dans la ville française de Toulouse en 1635, l'accent est mis sur la notation en lettres au lieu de la notation numérique ultérieure. La solution à tous les problèmes de ce livre pouvait être suivie en utilisant la notation littérale, qui est montrée dans le diagramme avec la position initiale.

Le diagramme de dames de Juan de Timoneda

Dans le livre suivant de Pedro Ruiz Montero (Ruiz, 1591), nous voyons la première notation d'un jeu de dames en chiffres. La notation numérique a été conservée jusqu'à ce jour. C'est donc une autre preuve que le tout premier jeu de dames est venu d'Espagne.

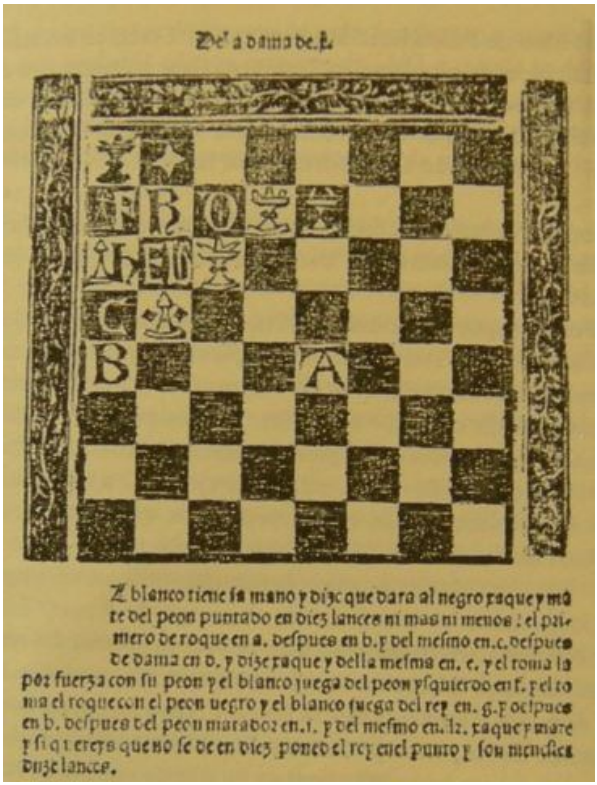
2.6 Dame

La nouvelle reine puissante (dama en espagnol) a été introduite dans le jeu de plateau espagnol vers 1475, et nous verrons que cela a révolutionné les échecs et les dames en Espagne et en Europe.

Pendant la fin du XVe siècle, la figure de la reine aux échecs représentant habituellement la Vierge Marie (Petzold, 1987:158 et Westerveld, 2016) a subi une série de variations dans ses attributs, lui donnant plus de pouvoir et finalement une plus grande mobilité sur le plateau. Ces variations ont été inspirées par la reine Isabelle la Catholique. Comme dans Cessolis, les figures échiquéennes sont basées sur des événements réels. Mon argument (1987:71 ; 1994:103-124 ; 1997:218) est que la Reine Isabella représentait le "général" qui devait être présent à cheval dans chaque partie du territoire (1988:29), exprimant ainsi son pouvoir, qui plus tard s'est également manifesté sur l'échiquier. Pour moi, elle était à la fois la reine (dame) des échecs et la reine (dame) des dames (1990). Il y a quelques années, c'était encore un mystère pour de nombreux spécialistes de l'histoire et de l'origine des deux jeux, ce qui est maintenant accepté par beaucoup. Calvo (1991, 7:82-89) a également accepté initialement cette hypothèse, mais n'a pas élaboré sur celle-ci, le silence en étant le résultat.

2.6.1 The dame in chess

L'ambassadeur Juan Ramírez de Lucena est l'homme qui a vraisemblablement apporté le terme français "dame" en Espagne. De plus, nous avons vu dans le poème Scachs d'amor (Calvo, 1999; Westerveld, 2015) que la nouvelle dame puissante a été introduite (Garzón, 2005) dans les échecs modernes vers 1475 en se basant sur la reine espagnole Isabelle la Catholique. (Westerveld, 1997 et Westerveld/Garzón 2004).

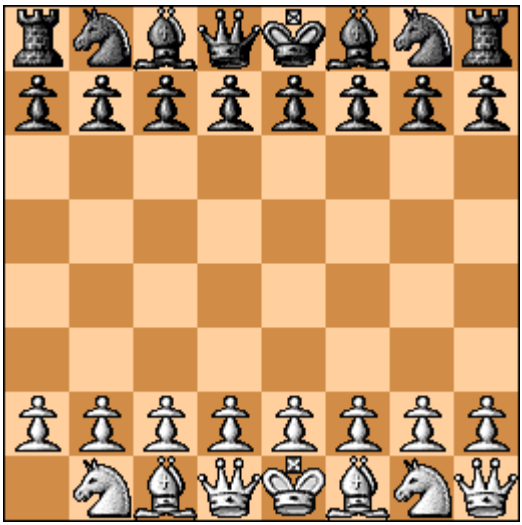


Composition 150 par Lucena

2.6.1.1 Les dames multiples aux échecs

De manière plus surprenante, il existe également des précédents d'échecs, découverts par *José Antonio Garzón Roger* et également associés à Valence (Westerveld, 2018:94-98). L'un d'entre eux provient de la deuxième description de *Francesch Vicent*, non moins scandaleuse que le livre imprimé (Vicent, 1495) à Valence en 1495, le Saint Graal des échecs, maintenant enfin retrouvé (Garzón, 2001). *Garzón* fait référence dans son nouveau livre (Garzón, 2010) au le célèbre poète *Juan de Timoneda,* à la composition 150 de *Lucena* (Lucena, 1497), qui a copié le traité de *Francesch Vicent* en 1497.

Cependant, la composition 150 du livre de *Lucena* n'est pas la seule composition dans laquelle nous voyons deux dames. Dans les manuscrits de Cesena (position 9-2) et de Perugia (position 11), réalisés par *Francesch Vicent*, les blancs commencent la partie avec deux reines (dames), comme l'indique *Garzón* (Garzón, 2005a:124-126). Il est intéressant de noter qu'une reine dite "dama caballota" a également la puissance d'un cheval.



Position Perugia 11 = Cesena 9-2, les blancs ont deux dames

2.6.2 La dame (reine) au jeu de dames

Antonio Nebrija (1495) nous dit dans son dictionnaire de 1495 que le mot *dama* reçoit un nouveau sens et est étiqueté comme nouveau (novum). Le jeu d'andarraya prend également un nouveau sens et est qualifié de nouveau (novum). C'est à ce moment-là que l'andarraya - qui était déjà un type de jeu de dames - est converti en jeu de dames espagnol dans lequel la nouvelle dame, plus puissante, est utilisée.

2.6.2.1 Les dames multiples (reines) au jeu de dames

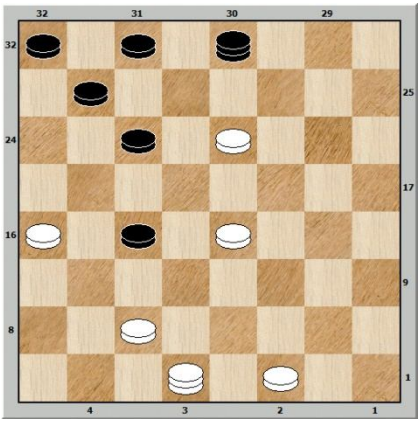
Il semble que le nouveau jeu de dames espagnol était encore au stade expérimental, car nous verrons que pendant plusieurs siècles, les ouvertures étaient jouées avec plusieurs dames. Dans le jeu français, ils ont commencé à jouer avec jusqu'à quatre dames dès l'ouverture.

La situation en Espagne est décrite dans la section sur le pion couronné. Et le terme "pion couronné? » pourrait signifier qu'aux Pays-Bas, on jouait également avec des pions couronnés. Malheureusement, nous manquons de preuves documentaires à ce sujet.

Au Mexique, la dame est appelée "reine" (reina). En Colombie et au Pérou, il s'agit également d'une reine (reina) ou d'une dame. Aux dames philippines, l'utilisation fréquente de dame est frappante. Dame signifie littéralement reine ici. En Espagne, le pion couronné aux dames a toujours eu la même signification qu'aux échecs, à savoir dame ou reine. En Équateur, la dame est appelée "corona" (couronne). En Pologne, la dame est également appelée reine (Królowa).

2.6.2.1.1 Le pion couronne

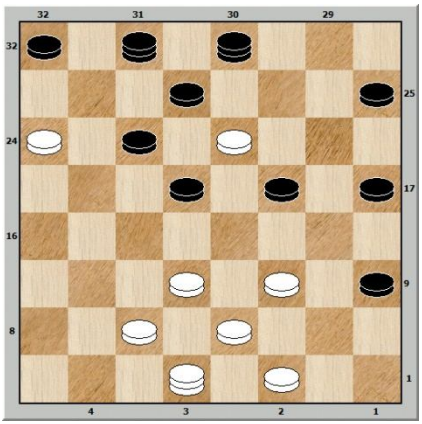
Dans son livre (Weiss, 1910) *Isidore Weiss* utilise le terme "pion savant" (mieux : pion couronne) pas moins de six fois pour le pion classé 3 et 48. Aux Pays-Bas, nous connaissons le terme "pion couronne" sur le damier de 100 cases. Cela concerne les pions noirs sur la case 3 et les pions blancs sur la case 48. Le terme néerlandais "kroonschijf" (pion couronne) vient d'Espagne et signifie que sur ces deux cases un pion a reçu une couronne ou que le pion a été remplacé par une dame au début d'une partie. Un exemple de ceci est un problème trouvé dans le livre de *Juan de Timoneda* 1547.



Position avec couleurs interchangeables

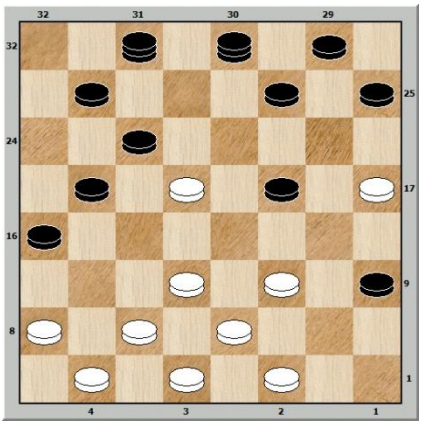
Cela signifiait que les joueurs espagnols avaient chacun une dame au début d'une partie. Dans le livre de *Lorenzo Valls* (Valls, 1597:36), nous trouvons de nombreuses ouvertures de ce type qu'il appelle "damas hechas", ce qui signifie en fait des ouvertures avec des pions couronnés (dames).

Dans le livre de *Juan de Timoneda* (Timoneda, 1547) nous trouvons deux positions où l'un des joueurs de dames (blanc) a commencé la partie avec deux dames.



Position avec couleurs interchangeables

Il s'agit probablement d'un avantage de la part des Noirs qui, dans un cas, n'ont qu'une dame sur la case 3 et, dans l'autre cas, pas de dame du tout à l'ouverture.

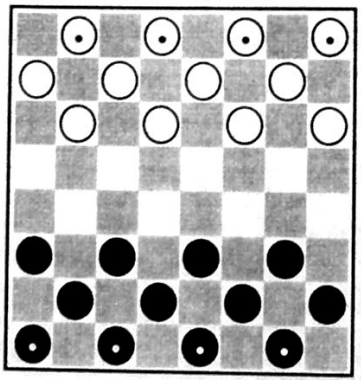


Position avec couleurs interchangeables

Juan Garcia Canalejas (Garcia, 1650) parle dans son livre d'ouvertures où deux dames blanches sont jouées contre deux dames noires. Les cases couronne (3 et 48) et les cases 2 et 31 étaient utilisées pour cela. Le concept de "cases couronne" nous est apparu clairement grâce aux premiers ouvrages de dames espagnols.

D'une certaine manière, la France ne voulait pas rester en arrière et on y voit même 4 pions dans la position de départ du jeu de dames.

Dans le premier livre de dames français, écrit par l'ingénieur *Pierre Mallet,* nous voyons que dans la position d'ouverture du jeu, les Blancs et les Noirs ont même 4 pièces couronnées. Ces pièces sont appelées "dames couronnées" (pièces couronnées) (Mallet, 1668).



Quatre dames dans l'ouverture de Mallet

Ce livre a été écrit en 1668, donc 121 ans plus tard que le premier livre de dames espagnol.

2.7 Jeu des dames

Une fois que nous connaissons l'origine du terme "pion couronne", le terme de jeu des dames espagnol "Juego de las damas" devient également beaucoup plus clair au lieu de "Juego de damas". Comme il y avait souvent deux "dames" sur le damier en début de partie, le terme était "de las". En 1684, l'article "las" a été omis (Garcez, 1684) et seule la préposition "de" a été utilisée et "juego de damas" a été cité. Cependant, les ouvertures avec une et deux dames étaient encore mentionnées même dans ce livre. Mallet (Mallet, 1668) mentionne également ici "le jeu des dames" (juego de las damas) comme en Espagne. Avec le temps, les dames (pions couronnés) disparaîtront de l'ouverture et ce terme sera changé en France de *jeu des dames* à *jeux de dames* et *jeu de dames* (Cavallero, 1727).

Un autre terme courant en Espagne entre le XVIe et le XXe siècle était "jugar a las damas" (jouer avec les dames). Tant dans le cas de "Juego de las damas" (jeu des dames) que de "jugar a las damas", les Espagnols pensent au jeu avec la femme puissante (dame) qui est également utilisée aux échecs espagnols dans le sens de "reina" (reine). Une dame (reine) qui est immédiatement présente partout sur l'échiquier et qui travaille de manière dévastatrice pour éliminer les pièces ennemies. L'effet dévastateur de cette nouvelle dame espagnole forte a été moins bien compris à l'étranger.

France : Eschés de la dame, ou de dame enragée

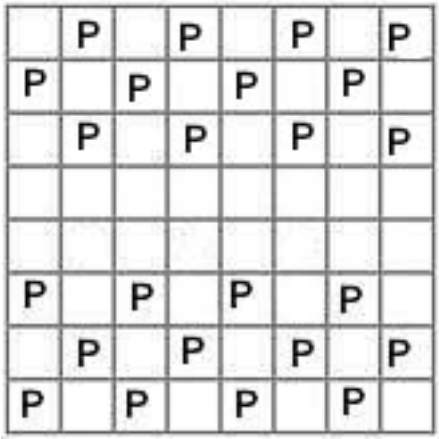
Italie : Scacchi de la donna or alla rabiosa
- Les échecs de la femme maintenant à la rage

Allemagne : Current oder das Welsch Schachspiel
- Échecs rapides ou échecs étrangers

Angleterre: Mad chess (traduction de Eales, 1985)
- Échecs fous.

2.8 Le pion

Les joueurs de dames espagnoles jouaient à l'origine avec des pions (peones) comme aux échecs, qui ont été remplacés des siècles plus tard par des disques, bien que le terme "peón" ait été conservé dans le jeu de dames espagnol. Le pion est clairement visible dans le tout premier diagramme de jeu de dames qui apparaît dans les manuscrits de Perugia et Cesena (Italie) vers 1505 et où l'on ne trouve pas de cases de couleur alternée.



Ludus dominarum D.
Manuscrit de Cesena (1502) et de Perugia, (1503-1506)

Dans le premier livre de dames espagnol de *Juan de Timoneda* (1547/1635), nous trouvons également les pions dans un diagramme, mais également dans un autre diagramme du livre de dames de *Garcéz et De la Sierra Boil De Arenos* (1684). Les diagrammes de dames des deux livres se trouvent ailleurs dans ce livre.

Le terme et la figure du "peón" (pion) se retrouvent encore en Italie, au Portugal, en France, en Turquie, en Pologne, en Colombie, en Argentine et au Chili.

2.9 Maison et petites maisons

Le terme espagnol actuel "casillas" (carrés) n'était autrefois que "casas", comme nous le rencontrons pour la première fois dans le livre de jeux du roi Alphonse X le Sage (1283).

Culin (1899:244) mentionne que dans le jeu de dames hawaïen Moo, les espaces sont appelés ha-le (maison). Ainsi, le jeu de dames Moo révèle également une origine espagnole, car en espagnol les cases du damier sont appelées "casas" ou "casillas" (maisons ou petites maisons).

Le jeu de Tükvnanawöpi comporte des espaces fermés à l'extérieur des cases, appelés maisons (casas). Les animaux tués (pièces) y sont placés. Il est intéressant de noter que la capture dans ce jeu est également appelée "matar" (tuer). Ce terme nous ramène à nouveau à l'Espagne.

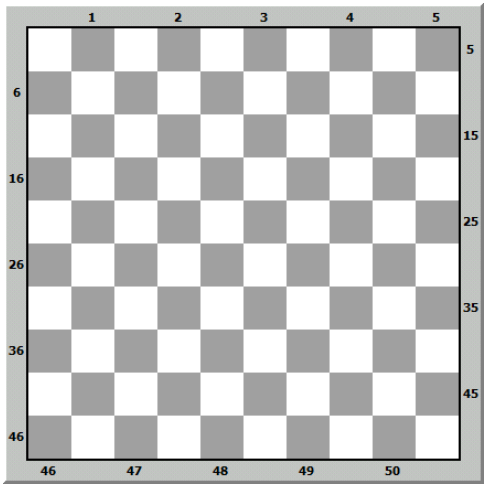
Le terme "casas" (maisons) se retrouve encore dans le jeu de dames turc à travers le mot "ev".

2.10 La Longue Ligne

Dans le jeu de dames espagnol, la longue ligne (grande diagonal) de 64 cases se trouve sur le côté droit et va des cases 1 à 32. Le jeu de dames italien et portugais suit le jeu de dames espagnol pour la longue ligne. Dans le passé, les joueurs ne jouaient que sur des champs blancs. C'est d'ailleurs toujours le cas en Espagne, bien qu'ils jouent de plus en plus sur des champs noirs.

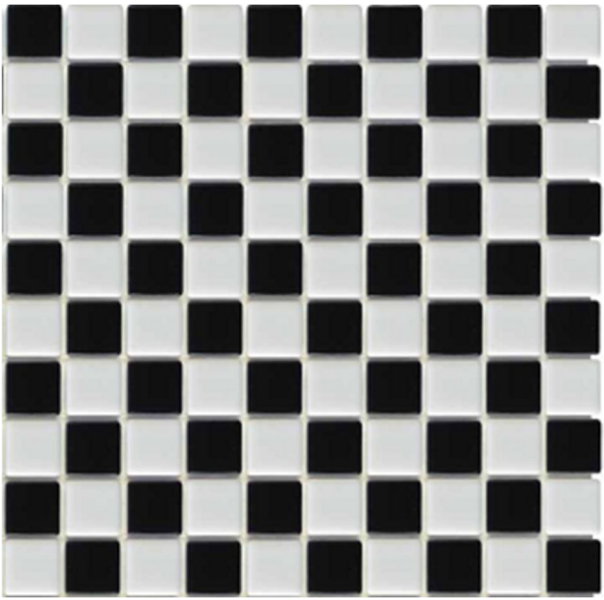
Les pays qui ont la longue ligne (la plus longue diagonale) à droite sur le damier de 64 cases dans leur jeu de dames peuvent être d'origine espagnole: Maroc, Italie, Costa Rica, Colombie, Salvador, Pérou (cases blanches).

Curieusement, les jeux de dames philippins et hawaïens (100 cases) ont la longue ligne à gauche, alors que leurs termes de jeu de dames sont clairement liés aux jeux de dames espagnols originaux.



La plus longue diagonale sur le côté gauche

Il existe un autre jeu de dames argentin avec 15 pièces chacune sur 100 cases, où la longue ligne est à droite comme dans le jeu de dames espagnol. Le même jeu avec 15 pièces est également pratiqué au Chili. Il se joue sur les cases noires[94].



Damier argentin avec la grande diagonal à droite

En Équateur, on joue sur le damier universel de 100 cases avec la longue ligne à droite, comme dans le jeu espagnol. Les règles sont les mêmes que pour le jeu espagnol, c'est-à-dire qu'on ne peut pas reculer.

À Cuba, on joue au jeu international de 100 cases avec la longue ligne à gauche et le damier a été introduit par les Haïtiens.

[94] Avec les remerciements de Michael van Dieken

2.11 Tuer

Le livre de dames du joueur *Abraham van Embden* (Embden, 1785) mentionne le terme de dames "moorden" (tuer), qui n'apparaît plus aujourd'hui, mais ce terme fait référence au terme de dames espagnol "matar" (tuer, échanger).

On trouve encore aujourd'hui le terme "matar" (tuer) en République Dominicaine.

Il est intéressant de noter que la capture dans le jeu Tükvnanawöpi est également appelée "matar" (tuer). Ce terme nous ramène à nouveau à l'Espagne.

2.12 Manger

Au jeu de dames espagnol, le terme "comer" (manger) était utilisé pour capturer les pions (pièces). Ce terme et de nombreux autres termes d'échecs espagnols se retrouvent également dans le jeu de dames espagnol. Le terme de jeu "comer" (capturer) se retrouve dans d'autres pays également.

Le jeu de dames italien a adopté le terme espagnol "comer" (manger) dans sa terminologie sous la forme de "mangiare". Au Portugal, le terme espagnol « comer" a été conservé. Il en va de même pour les dames philippines, où le terme espagnol "comer" a été remplacé par le terme anglais "eat".

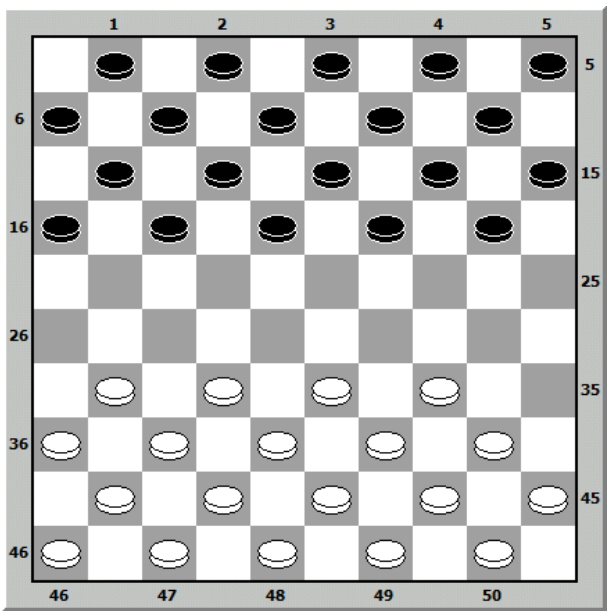
Le terme "comer" est encore utilisé en République Dominicaine, Colombie, Équateur, Argentine, Chili, Cuba, Pérou et Turquie.

Si l'on peut capturer une pièce ennemie avec une dame ou un disque (pion), le premier joueur peut choisir la pièce à capturer. Ceci est différent dans le jeu portugais et équatorien, où la loi de la qualité prévaut et où l'on doit capturer la pièce ennemie avec la dame.

2.13 Les Noirs commencent la partie

Depuis le début du XVIe siècle, il était habituel pour les Blancs, aux dames espagnoles, de commencer la partie avec les chiffres les plus bas, par exemple 10-14. Il y avait aussi des ouvertures où les noirs commençaient la partie avec les chiffres les plus élevés, par exemple 23-19. Ces deux possibilités se trouvent dans les livres de Pedro Ruiz Montero (1591) et de Lorenzo Valls (1597). À cette époque, le jeu se jouait sur les carrés blancs.

En France, vers 1900, on jouait aussi sur les carrés blancs et il arrivait que les noirs ouvrent le jeu. Il y a une partie connue entre Weiss et Thireau où Weiss a donné sa pièce sur 35 comme impair à Thireau. Thireau a à son tour ouvert la partie avec 18-23 en 1892. Cette partie a été jouée le 24 juillet et a été gagnée par Thireau.



Les Noirs commencent la partie avec 18-23

2.14 Le niveau du jeu de dames

Le niveau de jeu des dames espagnol était très élevé au XVIe siècle et on peut en dire autant des nombreux livres et manuscrits de dames qui étaient en circulation en Espagne.

L'Espagne avait au moins un siècle d'avance sur les autres pays à cet égard. On sait que très peu de choses sur le jeu de dames pratiqué sur un damier de 64 cases aux Pays-Bas. Cependant, vers 1700, les gens ont commencé à jouer sur un damier plus grand, ce qui laisse entendre que les Néerlandais allaient bientôt jouer à un niveau décent. Le petit damier donnait probablement lieu à trop de parties nulles, c'est pourquoi on préférait jouer sur un plateau plus grand ainsi qu'autoriser la prise à l'envers. Le jeu est devenu beaucoup plus difficile pour de nombreux joueurs et beaucoup plus de coups ont été réalisés sur ce damier, évitant ainsi les parties nulles.

Le plus ancien damier de jeu de dames de 100 cases a été trouvé à Hoorn (Pays-Bas, daté de 1696) et le jeu de dames international a probablement été joué aux Pays-Bas un peu plus tôt qu'en France.

Le jeu de dames portait initialement un nom différent en Espagne - "Marro de Punta", ont on peut déduire que le jeu est issu du jeu d'alquerque-12 joué sur des lignes. Le XVe siècle est le siècle de la transposition de l'alquerque-12 sur un plateau non grisé. L'année exacte de l'utilisation de l'échiquier (avec des cases de couleurs alternées) pour le jeu de dames n'est pas encore connue. Nous savons seulement que le premier livre de dames avec un échiquier a été imprimé en 1547. À ce jour, nous ne savons rien de ce qui s'est passé exactement entre les années 1505 et 1547.

2.15 Bibliography

ALDROVANDI, ULISSES (1585?). Manuscript. De Ludis tum publicis tum privatis methodus. (Cet ouvrage se trouve à la Bibliothèque universitaire de Bologne).

ALEXANDER, J. (1924). The American Checker Monthly, Kansas City.

ALFONSO X EL SABIO (1283/1987). Libro del Ajedrez, Dados y Tablas. Réimpression Madrid, 1987.

AYBERK, Bülent (2016). Türk Daması Oyun Kültürü ve Türkiye'deki Dama Oynanan Kahvehanelerin İç Mekânlarının İncelemesi. Mimarlik ve Yaşam Dergisi. Cilt: 1, No: 1: 61-86). (Journal of Architectural and Life. Vol: 1, No: 1: 61-86).

BAKKER, GERARD (1980-83). Dammen in den beginne. Une série de 57 épisodes dans la section des dames du magazine éducatif De Vacture entre 1980 et 1983, Deventer.

BAKKER, GERARD (1983). Draughts magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht.

BAKKER, GERARD (1987). Draughts magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht.

BALÉDENT, GEORGES (1887). Le damier, Appendice du 3me volume, Amiens.

BELL, R.C. (1979) Board and table games from many civilizations, New York.

BENOIT DE SAINTE-MORE (1873). Manuscrit de 1440 publié par la Early English Text Society, Londres 1873 sous le titre de *The gest hystoriale of the destruction of Troy;* traduction anglaise du latin par Guido Colonna basée sur le poème chevaleresque français *Roman de Troie* écrit en 1180 par Benoit de Sainte-More.

BEST, ELSDON (1925). Games and pastimes of the Maori, Wellington. (New Zealand Dominion Museum, Bulletin No. 8) Part IV; Games and pastimes requiring calculation, mental alertness, or memorising powers.

BISTEGHI, RAFFAELE (1753). Il giuoco pratico o sieno capitoli diversi che servono di regola ad una raccolta di giuochi più praticati nelle conversazioni d'Italia.

BRANCH, WILLIAM SHELLEY (1911).The history of checkers from the earliest known date. Its evolution and growth, Cheltenham, England. Written for Pittsburg Leader between October 8, 1911 - April 14, 1912.

CALCAGNINUS, CAELIUS (1544) *De Calculis* in Opera aliquot.

CALVO, RICARDO (1991). Valencia, Birthplace of Modern Chess. In: New in chess, No. 7, pp. 82-87 and 89.

CALVO, RICARDO (1999). *El poema Scachs d'amor (siglo XV), primer texto conservado sobre ajedrez moderno*. Madrid: Editorial Jaque XXI. ISBN 84-482-2860-X.

CAVALLERO DEL QUERCETAN, DIEGO (1727). L'Égide de Pallas- "ou théorie et pratique du jeu de dames", Paris.

CERUTI, ALOYSIUS MARIA (1786). Capitoli per il giuochi del tresette delle bocchie e dama. Bologna. (No editorial note appears, but at the end it bears the imprint of 17th July 1786 by Aloysius Maria Ceruti, in Bologna).

CHAUCER, GEOFFREY (1369). The Book of the Duchesse; Un manuscrit du XVe siècle de cette œuvre se trouve à la Bodleian Library d'Oxford.

CULIN, STEWART (1899). Hawaiian Games, in American Anthropologist, New York, Volume 1, Issue 2 p. 201-247

CULIN, STEWART (1900). Philippine games, New York.

CULIN, STEWART (1900). Philippine Games. In: American Anthropologist, New Series 2, pp. pp. 643-656.

CULIN, STEWART (1907). Games of the North American Indians, Washington.

DIJK, GEERT E. VAN (1987). Draughts magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht.

DOZY, R.P.A. (1849). Recherches sur l'histoire et la litérature de l'Espagne pendant le Moyen-Age, Leyde (Hollande).

EALES, R. (1985). Chess, The history of a game, London.

EMBDEN, EPHRAIM VAN (1785). Verhandeling over het damspel, Amsterdam.

ENCICLOPEDIA UNIVERSAL ILUSTRADA, EUROPEA-AMERICANA (1908-1930 70 volumes, puis en 1930-1996 environ 40 suppléments). Espasa-Calpe, Madrid.

ESPINEL CEJAS, José Manuel & GARCÍA-TALAVERA CASAÑAS, Francisco (2009) Juegos guanches inéditos.

FICORONI, F. DE (1734) 1 tali ed altri strumenti lusori degli antichi Romani, Roma

FOURNIVAL, RICHARD DE (1225?). British Museum, London. MSS nos. 3353 and 5263

GARCÉZ Y DE LA SIERRA BOIL DE ARENOS, JOSEPH CARLOS (1684). Libro nuevo, Juego de damas - Madrid.

GARCIA CANALEJAS, JUAN (1650). Libro del Jugo de las Damas, Zaragoza.

GARZÓN ROGER, JOSÉ ANTONIO (2001), En pos del incunable perdido. Francesch Vicent: Llibre dels jochs partitis dels schachs, Valencia, 1495. (Prólogo Dr. Ricardo Calvo). Biblioteca Valenciana. ISBN 84-482-2860-X.

GARZÓN ROGER, JOSÉ ANTONIO (2005a). El regreso de Francesch Vicent: la historia del nacimiento y expansión del ajedrez moderno. (Prólogo Anatali Karpov). Generalitat Valenciana, Conselleria de Cultura, Educació i Esport: Fundació Jaume II el Just, Valencia. ISBN 84-482-4193-2 (Spanish edition).

GARZÓN ROGER, JOSÉ ANTONIO (2005b). The Return of Francesch Vicent: the history of the birth and expansion of modern chess; translated by Manuel Pérez Carballo. (Foreword Anatali Karpov). Generalitat Valenciana, Consellería de Cultura, Educació i Esport: Fundación Jaume II el Just, Valencia. ISBN 84-482-4194-0 (English Edition).

GARZÓN ROGER, JOSÉ ANTONIO (2007). Estudio del tratado ajedrecístico de Luca Pacioli. Valencia. Depósito Legal V-5124-2007.

GARZON ROGER, JOSÉ ANTONIO (2010). Luces sobre el Ingenio, el pionero libro del Juego llamado *Marro de Punta,* de Juan Timoneda. Colección interciencias. Uned Alzira-Valencia.

HAMMER-PURGSTALL, JOSEF VON (1855). Literaturgeschichte der Araber, Wien.

HYDE, Thomas (1694). De Ludis Orientalibus, Oxford. Volume II.

JANSEN, Rob (1992). Draughts magazine *Hoofdlijn*, Amsterdam.

KRUIJSWIJK, KAREL WENDEL (1966a). Algemene historie en bibliografie van het damspel, Den Haag.

LINDE, ANTONIUS VAN DER (1881b). Quellenstudien zur Geschichte des Schachspiels, Leipzig. Herdruk Osnabrück 1968.

LUCENA, LUIS RAMIREZ DE (1497). Repetición de amores e arte de Axedres con CL Juegos de Partido. Salamanca. Edición J.M. de Cossio, Madrid 1953

MANCINI, C. (1830). Il giuoco della dama all'uso italiano, Firenze.

MOKHTAR, OULD HAMIDOUN (1952) Précis sur la Mauritanie. IFAN Saint-Louis, Mauretania

MOURIK, W.A.VAN (1980). Draughts magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht.

MOUSKET, PHILIPPE (1845). Manuscrit connu sous le nom de *Chronique rimée* inclus dans la *Collection chroniques belges inédites,* Bruxelles 1836-1838; supplément en 1845.

MURRAY, HAROLD JAMES RUTHVEN (1913). A history of chess, Oxford.

MURRAY, HAROLD JAMES RUTHVEN. (1952) A history of Board-games other than chess, Oxford.

NEBRIJA, ANTONIO DE (1495). Dictionarium hispano-latinum, Salamanca. (Réimprimé en 1951 par la Real Academia Española -Diccionario Romance (español) en latin. Il y a des éditions connues de ce livre en : 1494 ? Evora ; 1503 Séville ; 1506 Paris, et 1513 Madrid.

NIJENHUIS, TRUUS (1979). Michezo, Speelgoed en spelen in Afrika, Nieuwkoop.

ONBEKENDE AUTEUR (1800). Giuoco cosi detto della dama spiegatgo in tutte le sue parti, Milano.

OUDIN, CÉSAR (1607). Tesoro de las dos lenguas francesa y española.

PAYNE, WILLIAM (1756). An introduction to the game of Draughts, containing fifty select games, together with many critical situations for Drawn games, won games, and fine strokes. The whole designed for the instruction of young players, in this innocent and delightful amusement, London.

PETZOLD, JOACHIM (1987). Das Königliche Spiel, Die Kulturgeschichte des Schach, Verlag W. Kohlhammer GmbH, Stuttgart, Berlin, Köln, Mainz.

PRATESI, FRANCO (1990). Draughts magazine Het Nieuwe Damspel. Utrecht.

PRATESI, FRANCO (1991). Draughts magazine Het Nieuwe Damspel. Utrecht.

PRATESI, FRANCO (1992). Draughts magazine Het Nieuwe Damspel. Utrecht.

PRATESI, FRANCO (1993) Draughts Magazine *Hoofdlijn,* Amsterdam, pp. 32-34

RAMIREZ DE LUCENA, JUAN DE (1464). Manuscript. De Vita Beata.

RAMIREZ DE LUCENA, JUAN (1483). De Vita Beata. Zamora.

RUIZ MONTERO, PEDRO (1591). Libro del Juego de las Damas, vulgarmente nombrado el marro, Valencia.

SAMUSAH, RAJA (1932). The Malay game of Apit (Peraturan Main “Sodok Apit”); Journal of the Malayan Branch of the Royal Asiatic Society. Malay College, Kuala Kangsar.

SCHMIDT, JOHANN WOLFGANG (1700). Unterschiedliche Spiel und Vorstellungen des weitberühmten Damspiels, - *denen Liebhabern zu ehren welche schon etwas Wissenschaft davon haben*.- Nürnberg (manuscript).

SCHMIDT, WILLI (1934). La Revue française du jeu de dames.

SHEHAB, Mohamad Mahmoud (2018). Turkish Dama. Checkers game & solutions. Rules of game and learning guide. Lebanon.

SELENUS, Gustavus (1616). Das Schach oder Konig Spiel, Lipsiae.

SIR FERUMBRAS (1860). Les anciens poetes de la France, edition A. Kroeber & G. Servais, Paris. Texte français des années 1170 de la chanson de geste Fierabras.

SIR FERUMBRAS (1879). Manuscript van 1380; Engelse bewerking van het Franse chanson de geste Fierabras (c. 1170). Edition by Early English Text Society, London. (Bodleian Library-Oxford).

SONZOGNO, LORENZO (1832). Il Maestro di giuochi della Dama all’ Italiana e alla Polacca, e degli Scacchi, Milano.

SPELENCYCLOPEDIE UIT THAILAND (1950). Dans la bibliothèque de l'Université d'Amsterdam.

STOEP, ARIE VAN DER (1978). Draughts magazine *Dammagazine,* Amsterdam.

STOEP, ARIE VAN DER (1979). Dammen in den beginne. Une série de 57 épisodes dans la section des dames du magazine éducatif De Vacture entre 1980 et 1983, Deventer.

STOEP, ARIE VAN DER (1989). Draughts magazine *Hoofdlijn,* Amsterdam.

TIMONEDA, JUAN DE (1547/1635). Libro llamado Ingenio, el qual trata del Juego del Marro de punta", hecho por Juan de Timoneda, Dedicado al Mvy magnifico Senñor don Ynnigo de Losca Capitan en las Galeras de Españna. Al qual se han annadido ocho trechas de mucha primor, por Antonio Miron y del Castillo, Tolosa. En casa de Juan Boude, impresor ordinario de su Majestat.

VALLS, LORENÇO (1597). Libro del Juego de las Damas, por otro nombre el Marro de Punta, Valencia. - (Biblioteca del Palacio, Madrid).

VICENT, FRANCESCH (1495). Libre dels joch partitis del Scachs en nombre de 100 ordenat e compost per mi Francesh Vicent, nat en la ciutat de Segorbe, criat e vehí de

la insigne e valeroso ciutat de Valencia. Y acaba: A loor e gloria de nostre Redemtor Jesu Christ fou acabat lo dit libre dels jochs partitis dels scachs en la sinsigne ciutat de Valencia e estampat per mans de Lope de Roca Alemany e Pere Trinchet librere á XV días de Maig del any MCCCCLXXXXV.

VIERGEVER, JAAP (1996). Eindspel-encyclopedie, deel 1: Eindspelkomposities uit de Spaanse en Portugese damliteratuur. Boeken en tijdschriften tot en met 1946.

WEISS, ISIDORE (1910). Tactique & Stratégie du Jeu de Dames. Edité par le journal « Le Bavard », Marseille.

WESTERVELD, GOVERT (1987). Draughts magazine *Het Nieuwe Damspel*, Utrecht.

WESTERVELD, GOVERT (1988). Draughts magazine *Het Nieuwe Damspel*, Utrecht.

WESTERVELD, GOVERT (1990). Las Damas: Ciencia sobre un tablero. Tomo I.

WESTERVELD, GOVERT (1992). Draughts magazine *Het Nieuwe Damspel*, Utrecht.

WESTERVELD, GOVERT (1994) Historia de la nueva dama poderosa en el juego de Ajedrez y Damas. (History of the new powerful Queen in the game of chess and draughts), pages 103-124. Homo Ludens: Der spielende Mensch IV, Internationale Beiträge des Institutes für Spielforschung und Spielpädagogik an der Hochschule "Mozarteum" - Salzburg. Herausgegeben von Prof. Mag. Dr. Günther C. Bauer.

WESTERVELD, GOVERT (1997). De invloed van de Spaanse koningin Isabel la Católica op de nieuwe sterke dame in de oorsprong van het dam- en modern schaakspel. Spaanse literatuur, jaren 1283-1700. In collaboration with Rob Jansen (Amsterdam).

WESTERVELD, GOVERT (2004). La reina Isabel la Católica, su reflejo en la dama poderosa de Valencia, cuna de ajedrez moderno y origen del juego de damas. En colaboración con José Antonio Garzón Roger, Valencia. Generalidad Valenciana, Secretaria Autonómica de Cultura, pp. 1-2. The English translation here is of Dana Gynther.

WESTERVELD, Govert (Pseudonym VALLE DE RICOTE, GOFREDO 2006). *Los tres autores de La Celestina: El judeoconverso Juan Ramírez de Lucena, sus hijos Fernando de Rojas (Lucena) y Juan del Encina (alias Bartolomé Torres Naharro y Francisco Delicado).* Biografía, estudio y documentos del antiguo autor de La Celestina, el ajedrecista Juan Ramírez de Lucena. Volume I. 441 pages.

WESTERVELD, Govert (Pseudonym VALLE DE RICOTE, GOFREDO 2008). *Los tres autores de La Celestina: El judeoconverso Juan Ramírez de Lucena, sus hijos Fernando de Rojas (Lucena) y Juan del Encina (alias Bartolomé Torres Naharro y*

Francisco Delicado). El libro perdido de Lucena. “Tractado sobre la muerte de Don Diego de Azevedo”. Volume II. 142 pages.

WESTERVELD, Govert (Pseudonym VALLE DE RICOTE, GOFREDO 2009). *Los tres autores de La Celestina: El judeoconverso Juan Ramírez de Lucena, sus hijos Fernando de Rojas (Lucena) y Juan del Encina (alias Bartolomé Torres Naharro y Francisco Delicado). El libro perdido de Lucena. “Tractado sobre la muerte de Don Diego de Azevedo”.* El misterioso autor Juan del Encina. Volume III. 351 pages.

WESTERVELD, Govert (Pseudonym VALLE DE RICOTE, GOFREDO 2009). *Los tres autores de La Celestina: El judeoconverso Juan Ramírez de Lucena, sus hijos Fernando de Rojas (Lucena) y Juan del Encina (alias Bartolomé Torres Naharro y Francisco Delicado). El libro perdido de Lucena. “Tractado sobre la muerte de Don Diego de Azevedo”.* La Celestina: un señuelo, Fernando de Rojas, y un autor velado, Juan del Encina". Volume IV. 261 pages.

WESTERVELD, GOVERT (2013). Biografía de Juan Ramírez de Lucena. (Embajador de los Reyes Católicos y padre del ajedrecista Lucena). 240 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2013). The History of Alquerque-12. Spain and France. Volume I. 388 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2015). The History of Alquerque-12. Remaining countries. Volume II. 436 pages. Lulu Editors. .

WESTERVELD, GOVERT (2015). The Poem Scachs d’amor (1475). First Text of Modern Chess. 144 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2015). The Birth of a new Bishop in Chess. 172 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2015). The Ambassador Juan Ramírez de Lucena, the father of the chessbook writer Lucena. 226 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2016). The life of Ludovico Vicentino degli Arrighi between 1504 and 1534. 264 pages. Lulu Editors

WESTERVELD, GOVERT (2016). The life of Francisco Delicado in Rome: 1508-1527. 272 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2016). The Training of Isabella I of Castile as the Virgin Mary by Churchman Martin de Cordoba. 172 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2018). History of Alquerque-12. Volume III. 516 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2020). Gonzalo Fernández de Oviedo (Lucena), the unknown son of the Embassador Juan Ramírez de Lucena and author of La Celestina. Volume I. 414 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2020). Gonzalo Fernández de Oviedo (Lucena), the unknown son of the Embassador Juan Ramírez de Lucena and author of La Celestina. Volume II. 422 pages. Lulu Editors.

YAŞAM, MIMARLIK VE (2016). Türk Daması Oyun Kültürü ve Türkiye'deki Dama Oynanan Kahvehanelerin İç Mekânlarının İncelemesi. DOI: 10.26835/my.270096

3 Introduction

A partir de 2001, j'ai été l'un des deux chroniqueurs officiels de la commune de Blanca dans la province de Murcie (Espagne) pour décrire l'histoire du village. J'étais aussi le seul étranger avec ce titre en Espagne. J'ai écrit de nombreux livres d'histoire sur la période arabe 711 - 1610, ce qui m'a valu le titre d'académicien à la Royal Academia Alfonso el Sabio (Académie royale d'Alphonse X le Sage) à Murcie. Ils m'ont invité à écrire et à publier des livres, mais je n'en avais pas besoin. Je voulais faire mes propres recherches et publier moi-même mes livres. Il y a deux ans, les personnalités politiques ont commencé à s'immiscer dans notre travail parce qu'elles veulent maintenant avoir toutes les autorités sous contrôle, et j'ai mis fin à mon travail de bénévole en tant que chroniqueur officiel parce que je veux rester indépendant dans l'écriture de l'histoire. Je fais maintenant le même travail, mais sous la responsabilité d'un hispaniste international.

Tout ce travail de recherche sur l'histoire des Maures et des Juifs en Espagne effectué au cours des 35 dernières années m'a bien servi, pour finalement déterminer, à travers un programme d'attribution d'auteurs américain, que Lucena est le surnom de Gonzalo Fernández de Oviedo. Suite à la suggestion de Prof. Salvador-Carulla (Australie) de m'aider dans mes recherches, j'ai mis le livre d'échecs de Lucena en veilleuse et j'ai dû choisir un autre sujet. Il est vrai que l'Université m'a invité à donner des conférences, mais je ne suis pas non plus très favorable à cela, car d'autres sont beaucoup mieux préparés pour un tel évènement. Puis, j'ai pensé à rédiger à nouveau quelques biographies historiques de damistes. Mon père, jouant aux dames, parlait toujours d'Isidore Weiss, et mon ami Fangchao Chen voulait simplement voir des coups. Et ainsi, j'ai su quel serait le sujet de mon prochain livre: Isidore Weiss.

Ce livre n'est pas destiné aux joueurs forts. Cela ne leur sera d'aucune utilité, car ils n'ont rien à apprendre de nouveau ; du moins, pas de moi. Ce livre est destiné aux joueurs de dames inexpérimentés. Au meilleur de mes capacités, je vais éduquer les joueurs sur les origines des dames et la lutte humaine que le champion du monde Isidore Weiss a dû mener pour gagner sa vie.

La meilleure façon de servir mes lecteurs, je crois, consiste à dépeindre ses parties avec certaines positions dans le jeu. (Si je suis autorisé à utiliser ce mot ; non pas que je pense y avoir droit, mais il décrit le mieux ce que je veux dire). Une étude plus approfondie du jeu français sur le damier montre rapidement que vers 1900, les Français jouaient sur les cases blanches, comme le montrent les livres de dames espagnols des XVIe et XVIIe siècles. J'ai remarqué une partie de Weiss avec un avantage d'un pion qui a été jouée en 1892 et dans laquelle l'adversaire de Weiss a commencé le jeu avec les noirs. Cela remonte au jeu espagnol de la fin du 17e siècle sur un damier de 64 cases, où les noirs commencent. Une position décrite à tort par les Néerlandais comme le motif Weiss était en fait un motif provenant du tout premier livre de dames espagnol de 1547 et publié par Juan de Timoneda à Valence, et non par Antonio de Torquemada, ce qui était aussi basé sur une erreur. Certaines caractéristiques du jeu de dames français et néerlandais peuvent toujours être attribuées au jeu de dames espagnol. Les termes « mode de jeu espagnol-polonais » ou « dames frisonnes » peuvent être retracés jusqu'au jeu original de 12 pièces de l'alquerque-12, qui est devenu le jeu des dames en Espagne vers 1495, si l'on en croit le dictionnaire latin-espagnol de Nebrija.

Dans chacun des chapitres qui suivent, je parlerai de la vie du champion du monde et génie Isidore Weiss. Mais pour bien dépeindre la vie de Weiss, je ne dois certainement pas laisser de côté d'autres figures du monde du jeu de dames de l'époque. Il ne peut en être autrement, puisque les Juifs ont apporté une contribution importante à la diffusion et au développement du jeu de dames. L'Espagne a été assez stupide pour expulser les Juifs du pays à cause de leur foi et les Pays-Bas ont été suffisamment intelligents pour accueillir les Juifs dans leur pays. On m'a déjà fait remarquer que ce livre sur Weiss devrait être écrit en français, mais mon intention ici est d'écrire des livres en français, en espagnol et en anglais. Aujourd'hui, l'anglais est la langue mondiale, et donc de nombreux autres damistes de maison à travers le monde pourront bénéficier de ce travail.

Le champion du monde Isidore Weiss, le « Napoléon des dames », occupait une position exceptionnelle parmi les grands maîtres damistes. Même aujourd'hui, alors que ses jeux sont dépassés et que le plan de jeu de beaucoup d'entre eux a été complètement réfuté par de nouvelles théories, quand ils sont rejoués, on est toujours frappé par le charme d'un talent naturel, la configuration stratégique large, l'œil vif sur la seule faiblesse dans le contre-jeu, et notamment par l'incroyable perception du jeu qui a permis à ce maître français de s'orienter dans des situations inconnues. Il aimait les mouvements surprenants, dans ses jeux également, et il faisait souvent des mouvements que beaucoup d'autres désapprouveraient fortement. Ces mouvements surprenants se retrouvent dans toutes ses constructions, notamment dans ses parties de fin. Les jeux de combinaison risqués ont permis à Weiss de réaliser de brillants exploits d'ingéniosité. Où est le joueur qui ose, encore aujourd'hui, jouer les ouvertures de Weiss, depuis que le monstre de la théorie a pris possession du jeu ? Si l'on compare les jeux Weiss d'il y a plus de 100 ans au jeu de position actuel, on voit ce qui a été gagné, mais aussi ce qui a été perdu. Le romantisme prédomine dans le premier, le second est un produit d'étude, souvent sec et compréhensible uniquement pour l'initié. Quelle merveilleuse valeur promotionnelle ces vieilles parties ont-elles gardée !

Un damiste pur-sang se sentant fort grâce à son sens éminemment pratique et sa vision correcte des défauts de ses adversaires, Weiss pensait qu'il pouvait négliger toute étude du jeu. Seule la position sur le damier retenait son intérêt, car Weiss n'aimait pas du tout analyser. Pour lui, le jeu était une série d'opportunités qui se présenteraient toujours. Seul le tacticien pouvait les créer et les utiliser. L'analyse des positions par la suite n'avait aucun sens. Selon les journaux, Weiss a détenu le titre de champion du monde pendant dix-huit ans et après avoir perdu son titre en 1912, il a quand même réussi à se maintenir parmi les joueurs les plus forts du monde. Quel respect faut-il avoir pour le grand maître qui, après 17 ans de domination, a perdu sa position intouchable et a trouvé le courage de jouer même lorsque ses résultats sont devenus presque pitoyables ! Weiss a montré que son amour du jeu était plus grand que son désir d'exceller par rapport aux autres, et ce trait, ajouté à sa renommée, faisait de lui

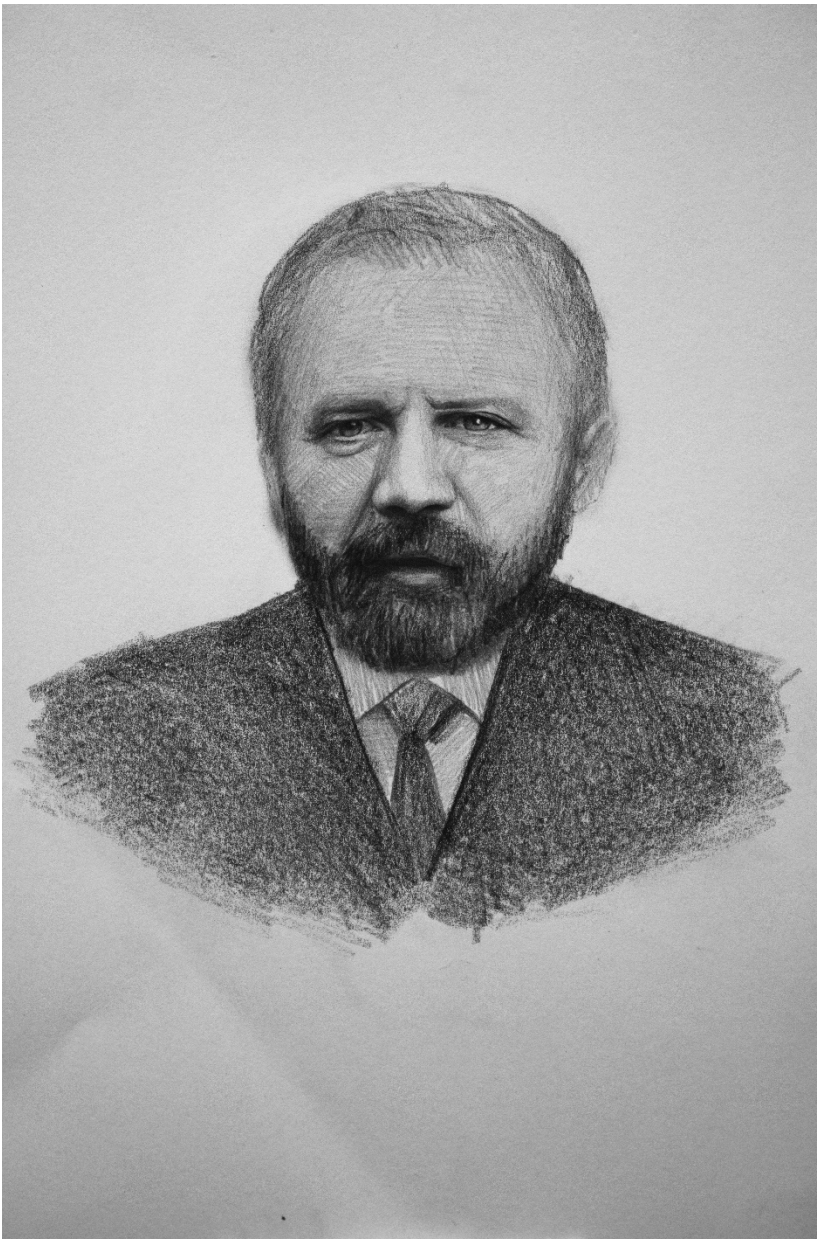
l’un des grands. Son nom a électrisé de nombreux Néerlandais, et comment expliquer autrement qu'en 1928, lors du Championnat du monde, une vitrine entière ait été installée dans l'un des plus grands magazines de mode d'Amsterdam en l'honneur de Weiss ? Là, avec des figurines de cire et d'autres matériaux tous en taille réelle, un damier représentant le match pour le Championnat du monde en 1911 entre Isidore Weiss et Herman Hoogland a été montré. Lors de cette performance, on a vu Weiss faire un beau coup, probablement l'un des plus beaux de sa carrière de dames. Comment Weiss a-t-il alors dû se sentir lors de ses promenades du soir ? À l'époque, Weiss a été vu accompagné de maîtres damistes français tels que Fabre, Dr. Molimard, Bonnard, Bizot et Bélard, et parfois entourés d'amis damistes hollandais, lors de promenades en soirée ou sur le chemin de leur hôtel, allant voir cette belle vitrine de dames publicitaires (pour laquelle, sans aucun doute, aucune dépense ni aucun effort n'ont été épargnés) avec un grand intérêt.

L'éclat du nom de cet ancien joueur est si fort qu'on ne peut plus imaginer le monde sans ce Napoléon de dames, et on le rencontre encore dans le « coup de Weiss ». Si un joueur du jeu de dames a un jour compris les subtilités du jeu, sa nature et son caractère, c'est bien Weiss. Il ne l'a pas montré uniquement dans le jeu. Il a créé les combinaisons les plus fantastiques dans les positions en un rien de temps. Il a été le fondateur de la célèbre école mixte française. Weiss était le roi quand il s’agissait de « faire tapis » et le roi du jeu de combinaison. Cela se reflétait dans les soi-disant jeux rapides, auxquels il était imbattable.

Grâce à eux, il a su laisser libre cours à ses tendances fantaisistes à « faire tapis », à une vitesse vertigineuse et avec une certitude sans faille. C'était également le cas des séances simultanées qui lui rappelaient encore la vieille gloire dont sa réputation s'était toujours souvenue. Il jouait à une vitesse sans précédent, de sorte que son style de jeu ultrarapide ne pouvait pas être suivi, et sa connaissance du jeu magnifique et surprenante lorsqu’il s’agit de frapper a étonné tout le monde.
Il a maîtrisé les trois parties principales du jeu : les problèmes, le jeu de tir, et l’ensemble du jeu sous ses formes les plus capricieuses. Si l'on joue et regarde ses problèmes, on trouve

d'abord l'économie ultime de son travail : ses problèmes en disent long avec très peu de matière. En second lieu, on trouve la pureté et l'originalité. Weiss était un véritable artiste des problèmes et ses créations touchent donc la manière fine, subtile et artistique qui peut nous frapper de cette façon. Un problème où l'on capture sept fois le plus de pièces est très rare, mais Weiss a été l'un des premiers à le proposer. La recherche de problèmes composés par les grands maîtres est une quête vaine. Comme pour tant d'acteurs de premier plan, le problème est un domaine presque fermé pour eux. Weiss était une très grande exception à cet égard. Et puis, nous avons également eu un Weiss en tant que compositeur de fin de partie. Ses prouesses d'ingéniosité se reflètent dans ce genre à travers la collaboration idéale entre la dame et le pion. Les finales de Weiss n'ont pas la profondeur presque insondable de Blankenaar. Au contraire, elles ne sont généralement pas profondes mais surprenantes, et c'est pourquoi elles sont si populaires auprès de la plupart des damistes. Le grand génie du jeu de dames Weiss a laissé pour la génération actuelle des dames une variété de fins de partie, de combinaisons de combat, de jeux et de problèmes qui peuvent être appréciés maintenant et dans l'avenir.

Weiss, la fierté des maîtres du jeu de dames françaises, a joué son jeu risqué opposé à toute théorie et méthode. Le plus beau, le plus compliqué, le meilleur, jamais fini proprement ou analytiquement correct, mais délicat et pointu dans les subtilités. Ainsi sont nés les jeux ou fragments de jeux particuliers dont on ne pourrait jamais déterminer la vraie force. Ce qu'il a accompli est venu du trésor de son cerveau plein de ressources. Il savait qu'il pouvait compter sur cette merveilleuse intuition qui l'avait soutenu en tant qu'« invincible ». C'est pourquoi les jeux, les problèmes et les fragments de fin de partie lui ont sauvé l'esprit. Quiconque souhaite montrer brièvement les beautés des dames à des joueurs de toutes forces trouvera des exemples à l'apogée de Weiss grâce aux célèbres livres de ce grand maître, *Tactique et stratégie* et *250 positions nouvelles*.



Dessin 3: Eugène Leclercq (1632-1908)
© Droit commercial d'utilisation: Govert Westerveld

Weiss était si célèbre et aimé aux Pays-Bas qu'un joueur de dames inconnu lui a offert 100 florins grâce à la médiation du président de la Fédération néerlandaise de dames après le Championnat du monde de 1928, en signe de son admiration pour son jeu. 100 florins, c'était une somme énorme à l'époque et il était naturel que Weiss ait été complètement décontenancé par cela.

Dans mes livres sur Weiss, l'intention n'est pas d'analyser ses jeux - nous avons nos grands maîtres actuels pour cela. Mon intention est de décrire les faits de la vie quotidienne et les circonstances difficiles dans lesquelles Weiss a atteint des performances optimales. Il était l'un des tout premiers joueurs de dames professionnels et cela signifiait vivre avec un revenu limité. Le jeu de dames a pris vie grâce aux grands sacrifices de Weiss. Mais pas seulement grâce à Weiss. Eugène Leclercq a fait sa part en tant que joueur de dames professionnel pour rendre le jeu de dames populaire. Et aux Pays-Bas, nous avons eu le joueur de dames professionnel Ben Springer. Vivre uniquement du jeu de dames n'était en aucun cas un exploit facile pour ces joueurs professionnels. Je fais de mon mieux pour intégrer tout cela dans la bibliographie de Weiss et il ne fait aucun doute qu'une telle tâche n'est pas facile, car on oublie bientôt d'autres figures importantes de cette liste d'acteurs du jeu de dames qui ont fait de grands sacrifices pour la renaissance et la prospérité du jeu.

Son génie, son sacrifice et son amour du jeu seraient-ils ou deviendraient-ils aussi grands pour les autres champions du monde que pour Weiss, le roi des dames, qui a maintenu son trône pendant près de 17 longues années alors qu'il bloquait toutes les attaques avec brio et supériorité pour frapper ? L'histoire nous a appris que ça n'a pas été le cas. Quand nous considérons cela à nouveau, la grandeur de Weiss réapparaît dans une lumière vive, dans une lumière qui n'a pas été surpassée malgré l'énorme puissance et la profondeur du jeu moderne.

4 Biographie d'Isidore Weiss

Isidore Weiss est né à Manchester en 1867 et est arrivé à Paris à l'âge de 4 ans. Ses parents, originaires de l'Empire austro-hongrois (Budapest), ont décidé de quitter l'Angleterre pour la France en 1871 après l'incendie de leur usine d'imperméables. Isidore a commencé à jouer assez tard - à l'âge de 16 ans, selon Bizot. Bonnard suggère même qu'il aurait eu 18 ans. Il a participé pour la première fois à un tournoi des maîtres à Paris en 1891, organisé par la célèbre « Revue des Jeux » (le rédacteur en chef des chroniques Damistes était Eugène Leclercq) et s'est classé 3e après Barteling et Leclercq, mais devant Zimmermann, Lesage, Balent et d'autres.

Il a été le premier champion du monde officiel du jeu de dames international (damier de 10x10). Les Français l'appelaient Napoléon sur le damier, parce qu'il était comme Napoléon, un homme très petit qui gagnait toujours des batailles. Weiss était particulièrement apprécié pour son jeu de combinaison et était également très fort en fin de partie. Ses jeux font toujours l'objet d'études. C'était un véritable magicien dans le domaine des problèmes.

Il est devenu champion du monde à sept reprises : en 1899 contre Anatole Dussaut à Amiens, en 1900 après un match avec Beudin à Paris, en 1902, 1904, 1907, 1909 à Paris, et enfin en 1911. En 1912, ce Napoléon a trouvé son Waterloo (21-9) dans un match pour le titre mondial contre un autre Français, à savoir Alfred Molimard (1888-1943).

Les Français ont déclaré que Weiss[95] avait perdu son titre de champion du monde lors du tournoi de Rotterdam en 1912, qui a été remporté par Hoogland (25 points) et dans lequel il occupait le 3e rang avec Molimard (23 points), et se plaçait derrière Jack de Haas (24 points). Cependant, Hoogland n'a pas facilement mis son titre en jeu, car la guerre de 1914-1918 a éclaté.

[95]http://damierlyonnais.free.fr/joueurs_autres_weiss.htm

Championnat du monde à Amiens, 1899

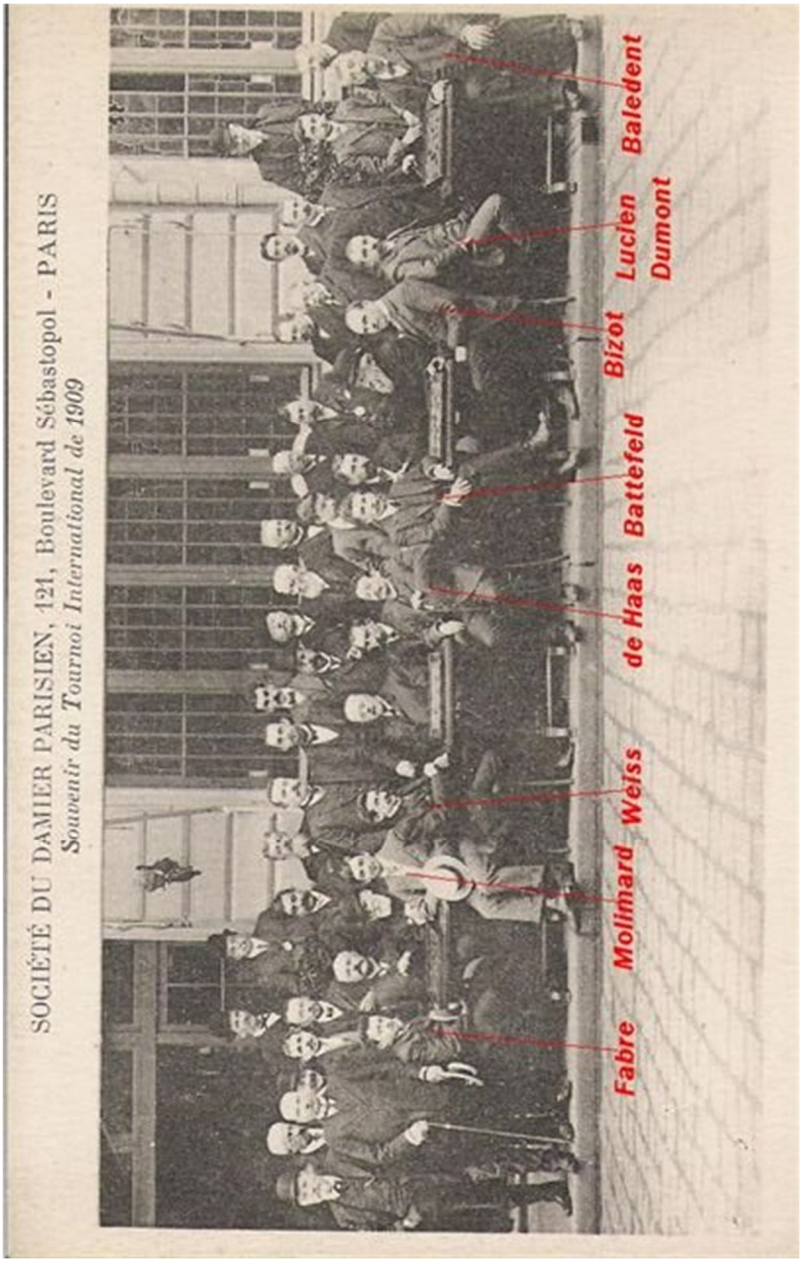
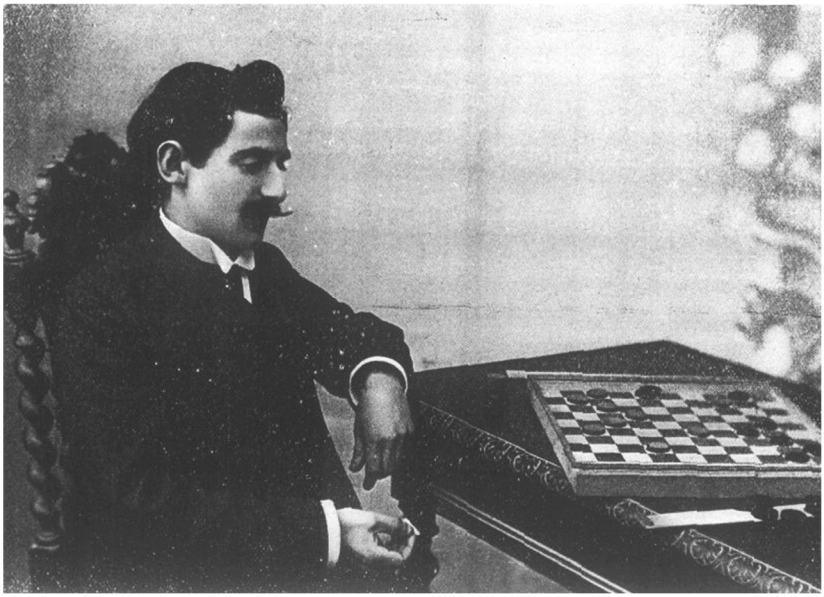


Photo: La gentillesse du Dr. Diego Rodrigo - France

Weiss a joué à nouveau au championnat de Paris en 1920 et terminé troisième avec 12 points derrière Fabre (15) et Bizot (14).

Isidore Weiss était en Hollande en 1920, visitant les clubs de dames à Haarlem où il a joué contre deux membres du club et a joué en simultané en soirée. La tournée des Pays-Bas en décembre 1920 lui a donné l'occasion de remporter un tournoi à 4 joueurs avec 9 points d'avance sur Springer (6), Damme (5) et Prijs (4), mais au tournoi international de Marseille de 1924, c'est Springer qui a terminé devant Weiss, suivi de Boer, Ricou et Garoute.



Isidore Weiss en 1914

Weiss a donc changé son jeu de position. Il ne n'a plus fait entrer des coups dans le jeu et ne s'est plus entraîné à verrouiller ses positions, ce qui lui avait valu des succès dans le passé, mais aussi des revers contre les nouveaux maîtres, notamment en 1912 contre Molimard, puis Bizot, Fabre et Bonnard. Grâce à ce renouveau du jeu, il a obtenu un résultat formidable à l'âge de 60 ans, puisqu'il a été deuxième au Tournoi international de Paris de 1927 derrière Bizot et devant Fabre, Springer et de Jongh.

Isidore Weiss (Paris) et F. Bouillon (Marseille) en 1906

Il a néanmoins subi un grave revers lors du championnat du monde d'Amsterdam en 1928. Il n'était décidément pas en forme, compte tenu de son résultat de 11e place sur 12 places. Certains parlaient déjà de la fin de sa carrière. Ce ne fut certainement pas le cas lors du tournoi de Paris de 1931, qui comptait pour le championnat du monde organisé au « Ludo » rue de la Sorbonne. Il y a terminé en 3e place avec 25 points, près du premier joueur Marius Fabre (27 points) et Stanislas Bizot (26 points), mais devant le jeune Maurice Raichenbach. Le prodige Maurice Raichenbach l'a privé du titre en le battant au deuxième tour. A ce propos, Pierre Lucot rapporte une anecdote : Raichenbach, alors âgé de 16 ans, a exécuté un coup à Weiss. Weiss s'est rendu furieusement au vestiaire pour récupérer son chapeau. Ne l'ayant pas trouvé, il a essayé les autres. Finalement, il est parti tête nue. Le lendemain, lorsqu'il est revenu au « Ludo », il ne restait plus qu'un seul chapeau suspendu : le sien.

A gauche: Isidore Weiss en 1909

Ce serait le dernier grand tournoi d'Isidore Weiss. Il est mort en 1936 à Paris à l'âge de 69 ans, laissant, selon Marcel Bonnard, « le souvenir du maître le plus brillant et le plus rapide que le jeu de dames ait produit et un record qui n'est pas près d'être battu - le titre de champion du monde pendant 17 ans ». D'autres parlent même de la période entre 1886 et 1912.

Il n'avait pas de carrière, sa famille devait vivre des prix et du maigre revenu des leçons de dames qu'il donnait et d'autres jeux « recherchés » joués pour de l'argent. Mais malgré la maîtrise suprême de son art, la soupe était très maigre. Louis Dalman se souvient d'avoir pris quelques leçons de Weiss à 0,20 fr au Damien Parisien. Il était impressionné par la profondeur de jeu de ce grand champion. Avec 2 pièces perdues, il n'a pas fait long feu. Weiss mesurait 1,54 mètre et ne pesait que 45 kilos. Pierre Lucot, dans son hommage aux grands champions français dans le n° 70/1960 de l'Effort, a mentionné qu'il mangeait un sandwich à la moutarde pour tout repas de midi et qu'il recherchait la chaleur près des entrées de métro.

Isidore Weiss

Le fils d'Isidore Weiss, Robert, a écrit à Henri Chiland le 17 juillet 1947 : « Simple casquetteur (ndlr), mon père a vécu toute sa vie modestement et n'avait d'ailleurs aucune ambition. Le jeu de dames était tout pour lui et il lui a offert toute sa vie et sa pensée »[96].

4.1 Le club de damas Isidore Weiss en Amsterdam

Club de damas Isidore Weiss

Isidore Weiss était si populaire aux Pays-Bas qu'à Amsterdam, des joueurs de dames ont fondé un club de dames en son nom. En 1913, une réunion simultanée a eu lieu au jeune club de dames Isidore Weiss, dont la salle de jeu se trouvait dans la salle supérieure du cinéma Rembrandt. J. Roselaar, où le joueur simultané était assis au centre. Il a obtenu un merveilleux

[96] http://damierlyonnais.free.fr/joueurs_autres_weiss.htm - 12.2.2021

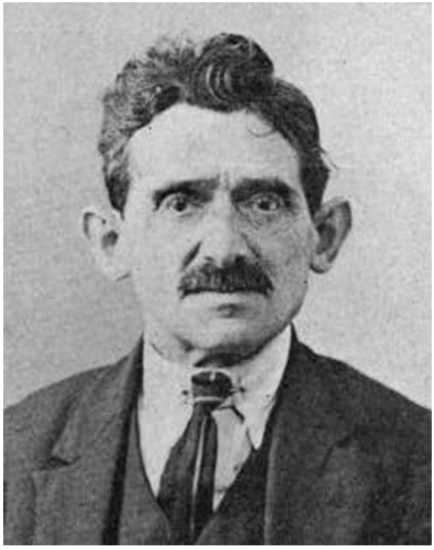
résultat [97]. Weiss était aussi le professeur génial du futur champion du monde Maurice Raichenbach. D'ailleurs, cela était très perceptible dans la stratégie de jeu de Raichenbach. Comme Weiss, Raichenbach savait jusqu'où il pouvait aller (jusqu'à la catastrophe).

Il n'est pas possible de décrire toute la vie de jeu de dames de Weiss, car il n'y a pas assez de place pour cela dans ce livre. Cependant, nous soulignons une histoire en particulier, parce qu'il est assez intéressant de voir à quel point Weiss était un fanatique du jeu de dames. Pour cela, nous nous rendrons en 1909. Au départ, le Néerlandais De Haas avait prévu de participer à un concours à Paris. Ce match n'a pas pu avoir lieu pour plusieurs raisons. Encouragé par une offre hospitalière de M. Van Etten à Paris et une médiation amicale du président du Damier français, M. Dambrun, De Haas s'est rendu à Paris dans l'espoir de pouvoir jouer un grand match contre Weiss. Mais rien n'en est ressorti, le champion du monde ayant fixé des exigences trop élevées pour un tel match - exigences que le club français ne pouvait pas remplir. Le match contre Weiss n'a alors été prolongé que de 3 matchs gratuits au cours desquels Weiss, sans ne pouvoir tirer aucun avantage monétaire, a donné tout ce qu'il pouvait en tant que joueur par pur plaisir de pouvoir jouer sérieusement contre De Haas, car Weiss n'était sérieusement intéressé à jouer qu'avec De Haas. Les résultats de ces 3 matchs ont été 2 nuls et 1 victoire de Weiss, de sorte que le petit champion du monde est resté vainqueur contre De Haas.

La passion et le feu avec lesquels Weiss a joué ses matchs contre De Haas étaient perceptibles dans l'aventure suivante, qui est liée à la tierce partie. Il était 9 heures le lundi soir. Weiss est entré au Café du Globe et a demandé à De Haas de jouer une partie sérieuse. La tierce partie. Les messieurs ont commencé cette partie avec beaucoup d'intérêt. À midi et demi, le serveur est venu avertir que le café fermerait à une heure et que les messieurs devraient alors jouer dans la rue. À 13 heures, la partie n'était pas terminée. Que faire ?

[97]Le prince juif; hebdomadaire illustré, 1913, 13-03-1913, p. 248

Weiss, qui avait fait un grand effort lors de cette partie, voulait à tout prix la jouer. Weiss et De Haas, accompagnés de Fabre, sont sortis pour trouver un café. Ils sont allés sur la rue Sébastopol, la rue Réaumur, la rue de Turbigo, mais personne n'en voulait. Weiss s'est aperçu soudain qu'il y avait un café rue Montmartre où il avait joué pendant 72 heures consécutives. Ils s'y sont rendus et le propriétaire, qui connaissait Weiss, était en effet heureux de mettre son café à disposition. Le café était proche des Halles et était ouvert toute la nuit. De Haas avait déjà pensé aux "voyous", car ce n'était pas le meilleur quartier de Paris, mais le champion du monde s'est avancé sans se laisser décourager et De Haas et Fabre l'ont suivi. Il était alors une heure et demie et les deux champions ont recommencé à jouer. Le café était bondé et ils étaient entourés de commerçantes et d'hommes des Halles. C'était une foule rare dans cette boîte de nuit et tous connaissaient le champion du monde. Entre-temps, Weiss et De Haas ont joué comme s'ils défendaient leur vie, jusqu'à ce que le match se termine par un match nul à trois heures et demie. Tous ont alors demandé qui était De Haas, et en apprenant qu'il était le champion des Pays-Bas, De Haas a reçu une énorme ovation. Puis, vers 16 heures, Weiss et Fabre ont ramené De Haas chez lui et, sur le chemin du retour, ont dégusté des choux fleurs, des carottes et toutes sortes de légumes le long des Halles. Un voyage très aventureux de deux champions !



Isidore Weiss

4.2 Les provocations à Weiss

Il y avait une sorte de sentiment et d'admiration entre ces deux joueurs, et tout particulièrement lorsque Weiss a pris conscience qu'une partie entre lui et Jack de Haas avait été étiquetée comme un jeu faible. D'un autre côté, il y avait des rumeurs sans fondement selon lesquelles Weiss avait peur de jouer avec Woldouby. Raison suffisante pour que Weiss attrape rapidement sa plume[98].

> « Mon cher Monsieur Dambrun,
>
> « On me traduit un article dans lequel M. Broeckamp faisant allusion à la première partie jouée entre M. de Haas et moi et publiée par M. Mijer dans le journal hollandais le *Telegraaf*, s'exprime ainsi: «Cette partie est jouée très faiblement, pour ne « pas employer une expression plus dure. Je n'aurais même pas relevé cette singulière appréciation d'un joueur parfaitement incompétent (je lui rendrais facilement le Pion), sur ma façon de jouer, si non ami de Haas n'avait pas été également en cause. Je tiens à ce que l'on sache que je considère

[98] Bulletin mensuel du Damier Français, N° 8, 1er septembre 1910, pp. 84-85

le champion hollandais comme mon adversaire le plus redoutable. Il ne faut donc voir dans ces attaques ridicules que le dépit d'un personnage dont les efforts pour diviser la Fédération Nationale Hollandaise, aux destinées de laquelle préside avec tant d'autorité M. Vervloet, seconde par M. de Haas et tous nos amis de Hollande, sont restés complètement vains.

« Enfin, pour couper court à tous les bruits et aux notes tendancieuses parues dans certains organes, qui me représentent comme craignant de me mesurer avec M. Woldouby, j'offre de lui rendre le 1/3 de ion en 24 parties, enjeu 150 francs. Je ne me dissimule pas que la lutte sera dure, mais mon intention est de prouver qu'il y a bien l'écart de ce rendement entre ce joueur et moi.

«Veuillez agréer, etc. ISIDORE WEISS

Le match entre Weiss et Woldouby n'a pas eu lieu et cela a provoqué des commentaires. Néanmoins, le fait est que Weiss avait déjà écrasé Woldouby et que Jack de Haas l'avait également battu. L'éditeur de Damier Français a écrit ce qui suit[99] :

Défi. — Le défi de M. Weiss à M. Woldouby n'a pas été relevé. M. Weiss ne s'avançait donc pas trop, comme on a essayé de l'insinuer, en provoquant au tiers de Pion le champion du Sénégal. - On tente de rapprocher les résultats d'autres joueurs avec M. Woldouby pour démontrer que M. Weiss est incapable de faire ce rendement. C'est là une méthode qui s'est montrée, trop souvent, absolument défectueuse, pour que nous l'appliquions nous même. Tout ce que nous pouvons dire c'est qu'un match sérieux comme celui que proposait M. Weiss peut seul déterminer la valeur relative de deux joueurs. Les pronostics, les classements par la ligne de celui-ci ou de celui-là ne sont que bavardages stériles. Au surplus nous avons assisté à trois rencontres sérieuses entre M. Woldouby et les deux seuls joueurs qui aient assez de tempérament pour qu'on puisse tabler sur leurs performances, MM. Weiss et de Haas. Par le premier il a été écrasé littéralement, il a perdu six parties dont l'enjeu n'était pas modeste (5 francs la partie); avec le second il a perdu 2 parties sur 3.

Sur la foi de renseignements erronés nous avons dit qu'il n'avait pas l'habitude de jouer notre jeu (la grande ligne à gauche): c'est ainsi qu'on avait voulu expliquer cet écrasement. Or, nous avons appris ces jours-ci, qu'il avait déjà joué à l'exposition de Nancy, l'année dernière, et qu'il n'écrasait pas du tout si facilement les meilleurs amateurs Nancéens.

[99] Bulletin mensuel du Damier Français, N° 9, 1er octobre 1910, pp. 98-99

En matière de Jeu de Dames comme en matière de sport en général, il n'y a que les résultats de concours et surtout de matches sérieux qui comptent. Le reste n'est rien.

Finalement, le match entre Weiss et Woldouby est né grâce à un sacrifice économique de Paul Tristan (dit Tristan ou Tristan Bernard, Besançon, 1866 - Paris, 1947). Ce brave homme admirait deux choses : l'intelligence des animaux et la brutalité des humains. Il ressort clairement de la nature de Tristan qu'il admirait le talent naturel de Woldouby[100].

Match Weiss-Woldouby. - Grâce à la générosité de M. Tristan Bernard, l'homme de lettres bien connu, qui s'intéresse beaucoup au Jeu de Dames et aux efforts de notre Association, un petit match, en quatre parties, enjeu vingt francs, a pu être organisé. Nous sommes heureux que l'homme de sport d'une autorité incontestable qu'est M. Tristan Bernard, ait été frappé de la nécessité où nous étions de faire la preuve de l'éclatante supériorité de notre champion du monde. Il eût été regrettable que le public damiste fût resté sous l'impression de racontars qu'on s'étonne de voir propager par des joueurs d'une grande force. Leur compétence devrait, semble-t-il, les mettre à l'abri des erreurs grossières qu'ils se plaisent à répandre.

L'écrasement de Woldouby a été complet par deux parties perdues et deux nulles. Dans la troisième partie qui a été nulle, Woldouby avait le gain. La fin de partie a été jouée faiblement par lui, alors que M. Weiss multipliait les finesses. Ceci fait voir le trouble où la puissance du jeu adverse avait jeté le Maure.

Après cela, peu nous importe que certains joueurs se vantent d'avoir perdu des parties par douzaines, qu'ils proclament la supériorité écrasante de Woldouby sur eux ! La démonstration qu'ils croient apporter qu'il leur est impossible de lutter contre lui ne fait qu'augmenter — et cela est d'une logique impeccable après le résultat du match – la distance qui, pour tout le monde, les séparait eux-mêmes de M. Weiss.

[100] Bulletin mensuel du Damier Français, N° 10, 1er novembre 1910, p. 114

4.3 Championnat de France 1910

A l'automne 1910, François Arnoux, propriétaire d'un café, membre de Damier Lyonnais, a organisé un tournoi en double tour, qui visait à rejoindre le titre de champion de France, comme c'est la coutume depuis des décennies lors de grands tournois « privés ». Il a ouvert l'inscription jusqu'au 24 octobre 1910 et est parvenu à persuader un certain nombre de joueurs forts de s'inscrire[101].

> Le grand concours organisé pour le Championnat de France par M. Arnoux, a eu lieu du 29 octobre au 5 novembre, au Grand Café des Beaux-Arts, 5, place des Terreaux, au milieu d'une nombreuse affluence. Il s'est terminé par la victoire de M. Weiss. Toutefois, le champion du monde avait été sérieusement menacé ainsi qu'on le verra par le tableau synoptique suivant. M. Molimard était arrivé premier du concours, il fallait pour lui reprendre la coupe que M. Weiss gagnât le jeune champion lyonnais en trois parties, ce qui n'apparaissait pas comme une entreprise bien facile contre un joueur qui, dans le tournoi, n'avait pas perdu une seule partie. M. Weiss a fait nulles la première et la troisième parties et a gagné la seconde. Un second match de trois parties entre MM. Ottina et Weiss s'est terminé après la deuxième perdue par M. Ottina, la première ayant été nulle. Une troisième partie n'aurait pas changé le résultat, quel qu'en eût été l'issue.
>
> Ce concours est certainement le plus beau qui ait jamais été disputé en France, tant au point de vue des allocations et des avantages accordés aux joueurs que de sa parfaite organisation. Il avait été stipulé que les joueurs, se servant de chronomètres perfectionnés, poursuivraient leurs parties à raison de trente coups à l'heure. Mais, leur inexpérience les a, parait-il, empêchés d'utiliser ces instruments. Ils n'ont pas abusé pour cela de la liberté qui leur a été laissée. Les renseignements très complets que M. Arnoux a bien voulu nous envoyer nous apprennent que les parties n'ont pas duré, en moyenne, plus de deux à trois heures. Seule une partie, qui s'est terminée par la Remise entre MM. Bonnard et Sonier, a duré cinq heures vingt. Une seule partie était jouée par séance et trois parties par jour. De cette façon les joueurs rapides ne couraient pas le risque d'être plus surmenés que leurs camarades plus lents. Au début de chaque séance un tirage au sort avait lieu pour déterminer l'ordre des rencontres. De fait, il ne nous a pas été signalé le moindre incident. M. Arnoux a été très bien inspiré en interdisant complètement l'accès de ce concours aux joueurs faibles qui auraient pu en fausser les résultats. M. Delescluse avait voulu témoigner l'intérêt qu'il portait à cette manifestation, qui devait pourtant se dérouler si loin du siège du

[101] Bulletin mensuel du Damier Français, N° 10, 1er novembre 1910, p. 116-120

Damier du Nord, en donnant un prix de cinquante francs à attribuer au joueur qui aurait obtenu le meilleur résultat contre les trois premiers. Ce prix a été gagné par M. Raphaël, de Marseille (hommage du Nord au Midi) par quatre points, MM. Fabre et Bonnard n'ayant obtenu que trois points et M. Ottina un point. Nous-même avions donné un prix de quarante francs pour la plus belle fin de partie. Ce prix a été décerné à M. Bonnard pour une fin de partie contre M. Fabre. Enfin M. Pernet, de Vienne, avait réservé à l'auteur du plus beaucoup fait durant le concours, un prix de dix francs. Ce prix a été gagné par M. Molimard, pour un coup fait à M. Fabre.

M. Weiss gagne 150 francs en espèces et une coupe d'une valeur de cent cinquante francs.

M. Molimard gagne 200 francs en espèces, plus le prix de dix francs donné par M. Pernet.

M. Sonier gagne 100 francs en espèces.

M. Raphaël gagne 50 francs, prix de M. Delescluse, Président du Damier du Nord.

M. Bonnard gagne 40 francs, prix de M. Dambrun, Président du Damier Français.

Nous ne saurions trop féliciter M. Arnoux de son initiative genéreuse. Il a rendu un service signalé au jeu en apportant de nouveaux documents sous la forme de parties de maîtres et en précisant le classement des joueurs.

M. Arnoux nous a promis la moitié des parties de ce magnifique concours. Il nous en a déjà envoyé une splendide, entre MM. Molimard et Weiss, que notre ami de Haas a bien voulu se charger d'analyser. Elle paraîtra dans notre prochain numéro.

Il est regrettable que MM. Ardouin et Bizot n'aient pu prendre part à ce concours. Nous ne parlons pas de MM. Degraëve, Grange et Barteling qui se tiennent pour le moment quelque peu éloignés de notre jeu.

Quels enseignements devons-nous tirer de ce concours ?

Il y a deux hommes qui se détachent nettement du lot. Ce sont MM. Weiss et Molimard. Ils ont toutes les qualités du parfait joueur. On peut dire sans crainte d'être démenti qu'ils sont de la même classe que les grands joueurs d'échecs les Lasker, les Schlechter, doués d'un tempérament à toute épreuve et d'une précision en quelque sorte mathématique de la vision. On peut être sûr qu'on ne les verra jamais jouer de ces coups baroques, pour voir, pour essayer, comme disent certains virtuoses et non des moindres. Il n'y a pas le moindre doute, après ce concours et les différents matchs qui se sont disputés ces derniers temps, qu'il y a trois hommes entre lesquels il ne semble pas que l'on puisse placer qui que ce soit. Ce sont et, dans l'ordre, MM. Weiss, de Haas et Molimard.

Il est tout à fait regrettable que M. Bizot n'ait pu prendre part à ce tournoi. Les résultats qu'il a obtenus jusqu'à présent dans les concours auxquels il a pris part pouvaient lui faire espérer une place honorable. Dans le concours international de 1909, il a obtenu un résultat

prodigieux contre les trois premiers, leur gagnant à chacun une partie et faisant l'autre nulle. Dans le championnat de Paris il a eu une place très régulière. Il est arrivé ex- æquo avec M. Weiss. Enfin il a gagné à M. de Haas la seule partie sérieuse qu'il ait faite avec lui. Ce sont là des performances telles qu'elles appellent une épreuve plus décisive. Un match nous paraît s'imposer entre M. Bizot et M. Molimard, match qui nous fixerait exactement sur le point de savoir si nous devons classer M. Bizot à côté des trois joueurs que nous citons plus haut.

Son tempérament et son jeu sérieux ont conquis à M. Sonier la place excellente de troisième. M. Bonnard, qui ne peut se départir d'un goût prononcé pour la fantaisie, est arrivé quatrième. Les combinaisons qu'on nous à montrées de lui au cours de ce concours nous prouvent que c'est un maître des plus redoutables. M. Raphaël a paru incapable de retrouver sa forme d'autrefois. Quoi qu'on ait pu dire, il ne paraît faire aucun doute qu'il ne résisterait point à M. de Haas. Celui-ci l'écraserait certainement dans un match en dix parties. M. Fabre a grand besoin d'acquérir un peu de pondération. Comme M. de Haas nous le disait après son match, c'eût un bon général de cavalerie et, pourrait-on ajouter, au moment où la principale fonction de cette arme était de charger. M. Ottina, lui, a été particulièrement malheureux. Il ne nous avait pas paru bien en forme, cependent, nous croyons qu'il a dû trop négliger la position pour chercher les grands coups.

Nous ne pouvons donner, à notre grand regret, les résultats du concours en ce qui concerne la première division : ils ne nous sont pas encore parvenus.

Ce championnat s'est joué cette année-là dans la ville de Lyon. Les matchs ont été joués entre le 29 octobre et le 2 novembre 1910. Le vainqueur était le Dr Alfred Molimard avec 19 points, tandis qu'Isidore Weiss occupait la deuxième place avec 17 points.

Pl	**Nombres**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**Pt**	**SB**
1	Alfred Molimard	**X**	1 1	1 2	2 1	2 2	1 2	2 2	**19**	193
2	Isidore Weiss	1 1	**X**	1 1	1 2	1 2	2 2	2 1	**17**	178
3	Paul Sonier	1 0	1 1	**X**	2 1	0 2	0 1	2 2	**13**	137
4	Marcel Bonnard	0 1	1 0	0 1	**X**	1 1	1 2	1 2	**11**	112
5	Marius Fabre	0 0	1 0	2 0	1 1	**X**	2 1	1 0	**9**	98
	Louis Raphaël	1 0	0 0	2 1	1 0	0 1	**X**	2 1	**9**	96
7	Léonard Ottina	0 0	0 1	0 0	1 0	1 2	0 1	**X**	**6**	64

Comme on peut le voir dans le tableau[102] précédent, Molimard a terminé avec 2 points au-dessus de Weiss, tandis que les deux Masters n'ont pas perdu une partie. Après ce tournoi, Weiss a défié Molimard à un match de 3 parties pour le championnat. Weiss est sorti victorieux de ce match, car Molimard a perdu 1 partie et 2 ont été parties nulles, de sorte que Weiss est finalement resté champion de France. Le premier prix était de 200francs, le deuxième prix de 150francs et le troisième prix de 100francs. Le premier prix était accompagné d'un vase en bronze d'une valeur de 150 francs. Il y avait aussi un prix de 50 francs offert par M. Delescluse à ceux qui avaient obtenu le meilleur résultat face aux 3 premiers lauréats. Ce prix a été remporté par Raphaël avec 4 points, Messieurs Fabre et Bonnard n'ont gagné que 3 points et Ottina 1 point. M. Dambrun, de Paris, avait offert 40 francs pour le meilleur jeu final. Ce prix a été décerné à M. Bonnard pour sa partie finale contre M. Fabre. De plus, M. Pernet de Vienne avait mis à disposition un prix de 10 francs pour le joueur du plus beau coup, qui a été remporté par M. Molimard pour un coup contre M. Fabre. En moyenne, les parties jouées dans ces jeux n'avaient pas duré plus de 3 heures. Une seule partie a duré 5 heures 20 minutes entre Bonnard et Sonier. Trois parties ont été jouées chaque jour[103].

Ce fut le début du déclin du célèbre Weiss, qui a réussi à sauver les attaques sur son titre mondial jusqu'en 1912, lorsque le néerlandais Herman Hoogland a pris le titre et que Jack de Haas est devenu second. Ensuite, la Première Guerre mondiale a éclaté et on dut alors attendre jusqu'à 1925. Cette fois, Weiss n'a pas participé au titre mondial, qui a été obtenu par le Français Stanislas Bizot. Le titre mondial de 1928 a été remporté par le néerlandais Benedictus Springer, et Weiss a obtenu l'une des dernières places dans la classification. Mais cela ne voulait pas dire que le jeu de Weiss était terminé. Il était clair que l'âge affectait sa performance, mais Weiss a réussi à obtenir un excellent résultat au Championnat du monde de 1931 et a clairement montré qu'il était toujours l'un des meilleurs du

[102] Avec remerciements à Tournooibase.
[103] Magazine damiste hollandais « Het Damspel », décembre 1910, Nº 8, p. 138

monde. Weiss n'a pas gagné ce tournoi précisément, à cause d'une défaite contre Maurice Raichenbach, et a terminé à la 4e place.

4.4 Championnat du monde à Paris

Nous notons que d'autres pays comme les Pays-Bas et la Belgique n'ont pas participé à ce tournoi en 1931. Les Néerlandais considéraient que Benedictus Springer était le champion du monde, et en ce qui concerne Marius Fabre et Maurice Raichenbach, la France a dit qu'ils étaient les champions du monde français, car il n'y avait pas de participation de la part des autres nations.

Pl	Noms	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	We	Wi	Re	Ve	Pt	SB
1	Marius Fabre	**X**	1 1	1 2	2 0	1 1	1 2	2 2	2 1	2 2	2 2	18	10	7	1	**27**	413
2	Stanislas Bizot	1 1	**X**	1 1	1 0	1 1	2 2	2 2	2 1	2 2	2 2	18	9	8	1	**26**	381
3	Isidore Weiss	1 0	1 1	**X**	0 1	1 1	2 2	2 2	2 1	2 2	2 2	18	9	7	2	**25**	356
4	Maurice Raichenbach	0 2	1 2	2 1	**X**	1 2	0 1	2 2	2 2	2 0	2 0	18	10	4	4	**24**	422
	Li-Tchoan King	1 1	1 1	1 1	1 0	**X**	2 2	2 1	2 1	2 2	1 2	18	7	10	1	**24**	364
6	J. Garoute	1 0	0 0	0 0	2 1	0 0	**X**	0 0	1 2	2 2	2 2	18	6	3	9	**15**	188
7	Fayet	0 0	0 0	0 0	0 0	0 1	2 2	**X**	1 2	1 2	2 1	18	5	4	9	**14**	159
8	Boissinot	0 1	0 1	0 1	0 0	0 1	1 0	1 0	**X**	2 0	2 1	18	2	7	9	**11**	166
9	Vuille	0 0	0 0	0 0	0 2	0 0	0 0	1 0	0 2	**X**	0 2	18	3	1	14	**7**	98
	Poiroux	0 0	0 0	0 0	0 2	1 0	0 0	0 1	0 1	2 0	**X**	18	2	3	13	**7**	111

4.5 La mort de Weiss en 1936

A son décès, survenu le 12 juin 1936, il laissa une veuve aveugle habitant seule, rue Saint-Martin, et se trouvant dans le plus extrême dénuement, ainsi que nous pûmes le constater lors d'une visite à son domicile.

Mais revenons à la carrière exemplaire de ce Grand Maître International, champion du Monde de 1895 à 1911 inclus, brillant vainqueur des plus forts joueurs de son époque. Nous le trouvons:

-. 3° au tournoi international d'août match 1891, avec 19 points (1er Barteling, 22,5, 2e Leclercq, 21,5).

-. 4° au tournoi international de paris 1894, avec 19 points, les trois premiers ex æquo : Barteling, Dussaut, Raphaël, ayant marqué 19,5).

-. 4° au tournoi de Marseille 1895, ex æquo avec le Maître marseillais Ga-route (1er Leclercq).
-. 1er au tournoi de Paris 1895, avec 21 points 5, devant Zimmermann, 2e, 20.

-. En août 1899, il bat le Maître marseillais Raphaël par 2 gagnées, 1 nulle ; puis Dussaut, avec le même résultat. Il remporte ensuite un match en 20 parties contre ce dernier, marquant 8 gagnées, 9 nulles, 3 perdues.
La même année, il est premier au tournoi international d'Amiens, avec 31 points, devant Raphaël 2e , 28 points.
En novembre 1899, il égalise en match de 3 parties avec Leclercq (3 nulles), et bat Raphaël par 2 gagnées sur 3.

-. Il est premier au tournoi de Paris 1900, ex æquo avec Beudin, qu'il bat ensuite en match de 3 parties, par 2 gagnées, 1 non jouée.

-. En mars 1901, il égalise avec Raphaël dans un match en 10 parties, mais écrase littéralement Barteling en 7 parties !

-. Au tournoi de Paris 1902, il est premier devant Leclercq, 2e, et Barteling, 3e .
En 1901, il gagne à nouveau un match contre Raphaël, puis égalise en 10 parties contre le champion de Hollande J. de Haas.

-. Mais, en 1907, au cours d'un match en 20 parties, il battra ce dernier par 3 gagnées, 15 nulles, 2 perdues.

-. En 1908, il triomphe à nouveau de Raphaël, mais, en 1909, ce dernier obtient match nul en 15 parties.

-. Weiss est 1er au tournoi international de 1909, avec 20 points, devant Molimard 19, et J. de Haas, 16.

-. En 1910, au concours-coupe Arnoux. à Lyon, comptant pour le championnat de France, il est 2e avec 17 points, après Molimard 19 points : cela ne peut durer ! Il ravit le titre à Molimard par 1 gagnée, 2 nulles, et devient détenteur de la coupe.
En octobre 1910, il bat Woldouby en 4 parties, par 2 gagnées, 2 nulles.
Au championnat de Paris 1910, enlevé par Ottina, avec 20 points, il est second es æquo avec Bizol, 19 : un premier match de barrage avec celui-ci donne d'abord l'égalité (1 gagnée, 1 perdue) ; mais Weiss remporte le second par 1 gagnée, 1 nulle. Puis, en avril 1910, il défie Ottina, en 10 parties et le bat par 2 gagnées, 7 nulles, 1 perdue.

-. En avril 1911, à Utrecht, il remporte le match mondial en 10 parties contre H. Hoogland, par 2 gagnées, 7 nulles, 1 perdue.

-. En 1912, Molimard est le premier grand vainqueur du valeureux champion : dans le match en 15 parties qu'il dispute avec lui pour le titre de champion de France, il le battra par 7 gagnées, 7 nulles, 1 perdue.
Cela ne l'empêchera pas de se classer 3e ex æquo avec Molimard, avec 23 points dans le championnat du Monde organisé en août-septembre de la même année (1er H. Hoogland 25 points, 2e J. de Haas 24).

-. Après s'être tenu à l'écart des tournois et matches durant une dizaine d'années, Weiss reparait en 1923 où. au titre du Damier de la Maison Blanche, il enlève le championnat de Paris, dans une poule de 4.

-. En 1924, il se classe 2e au tournoi international de Marseille, avec 14 points (1er B. Springer, 15).
Au tournoi international de Paris 1927, il est second, avec 18 points, (1er Bizot, 19)
Au championnat du monde 1928, remporté par B. Springer, il obteiendra pour la premiére fois un bien mauvais classement : avant-dernier, avec 15 points.

-. Cependant, en 1931, au championnat mondial organisé à Paris, il se classera encore 3e, avec 25 points (1er Fabre, 2e Bizot, 26) devant King et Raichenbach, 4es, 24.

Ici s'arrêtera la carriére de l'illustre Maître, virtuose des combinaisons de haute difficulté, problémiste génial et auteur de deux ouvrages devenus fort rares[104].

[104] LUCOT, Pierre (1960). Un grand champion français: Le Maître International Isidore Weiss. En: L'Effort, Organe Officiel e la Federation Française du Jeu de dames, No. 70, pp. 21-23

4.5.1 Nécrologie de Jack de Haas

En mémoire d'Isidore Weiss[105].
Je viens d'apprendre que Weiss est décédé après une opération. Cette annonce m'a choqué et mes pensées sont remontées à l'époque où le petit Français, mais le grand génie du jeu de dames est venu aux Pays-Bas. Le Figaro a écrit à juste titre : « Le Napoléon du jeu de dames va en Hollande ». Comment avons-nous admiré le génie de ce Français! Il a joué à une vitesse inégalée et sa connaissance du jeu de combat nous a tous étonnés. Je me souviens, par exemple, que dans l'un de mes premiers matchs contre Weiss, il a exécuté un coup qui est encore connu aujourd'hui dans notre pays sous le nom de coup de Weiss. Après une causerie à Deventer, l'un des joueurs m'a demandé de montrer le coup de Weiss, ce qui est surprenant 31 ans plus tard !

Weiss, qui a été champion du monde pendant 13 ans, a fortement influencé notre jeu, et dans ce sens, il nous a appris à accorder plus d'attention au jeu de dames. C'était une personnalité bien connue aux Pays-Bas et les gens avaient beaucoup de sympathie pour lui. Nous avons tous honoré en lui le grand maître qui, par son génie, a porté notre jeu à un niveau supérieur. Lorsque son premier livre, Tactique and Stratégie, a été publié, nous avons apprécié les connaissances inégalées de ce grand maître. Son dernier ouvrage, récemment publié, contient également une variété de fins de partie dont la génération actuelle peut encore profiter. Weiss n'a pas formé d'école ; ce n'était pas possible. Il n'était pas un théoricien. Son célèbre dicton était : « le bon choix damiste ». Son sentiment damiste extraordinairement bien développé lui a presque toujours fait trouver le bon choix damiste. C'était un « sportif de tous les instants ». J'ai joué une quarantaine de parties avec le champion du monde, dont la dernière remonte à 5 ans environ. C'était à Paris au Café du Centre, où il venait presque tous les jours. Dans ce match, j'ai vu que mon vieil ami n'était plus le Weiss d'avant. Le grand damiste invincible était devenu moins, les années l'avaient changé. J'ai pensé à la célèbre citation du champion du monde d'échecs,

[105] Magazine damiste hollandais « Het Damspel », Nº 27, 2 juillet 1936, p. 247

Steinitz : « Nous avons battu son nom, mais jamais son jeu ». L'un des plus grands parmi les grands est décédé. Sa place ne peut jamais être prise par un autre. Pour nous, il continuera à vivre comme un solitaire inaccessible à cause de son originalité et de son génie. Sa mémoire restera en grand honneur avec moi.

4.5.2 Nécrologie de Benedictus Springer

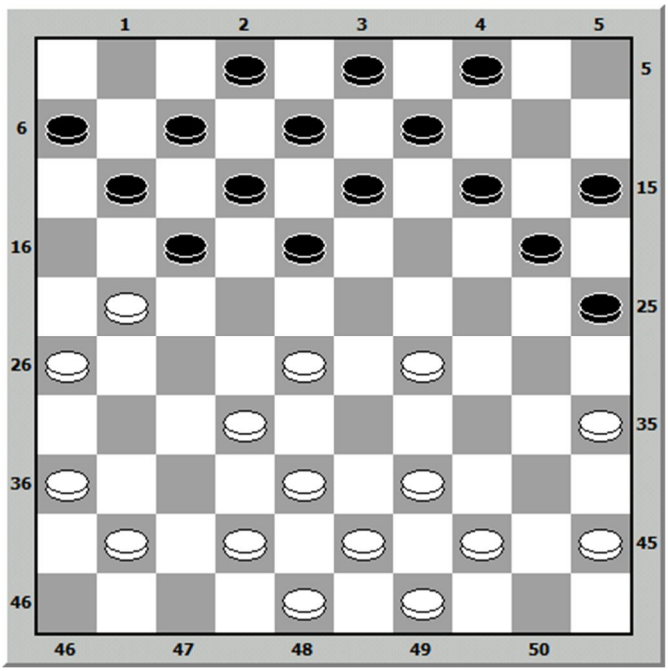
En mémoire d'Isidore Weiss[106]
Nous savons qu'un jour le temps viendra pour nous tous ! Cependant, chaque fois que la bataille prend fin pour l'un de nos proches, nous en sommes toujours surpris. Cette fois, c'est une très grande perte pour la famille du jeu de dames, car le plus grand parmi les grands, Isidore Weiss, ancien champion du monde, « le Napoléon du Damier » (comme le disaient les Français), est décédé ! Pour moi, Weiss était le damiste le plus génial de tous les temps, le plus complet, non seulement en tant que joueur, mais aussi en tant que problémiste et compositeur de fin de partie. Il a brillé pendant des années sur le tout premier plan ! J'ai personnellement beaucoup appris de Weiss au cours des années que j'ai passées à Paris, surtout quand il s'agit de jouer avec un avantage, car il était incomparable ! Sa tête frappante et brillante restera très longtemps dans la mémoire de ses amis, parmi lesquels, je le dis avec fierté, je pourrai me compter aussi. Un ami profondément attristé. Weiss, repose en paix !

[106] Magazine damiste hollandais "Het Damspel", Nº 28, 9 juillet 1936, p. 254

4.6 La manœuvre de force et le coup

Louis Raphael – Isidore Weiss
0-2 30-10-1910
Championnat de France

Après le coup des Noirs (10-14), les Blancs ont continué par erreur avec 17. 37-32? Après ce mauvais coup, Isidore Weiss a gagné avec un coup de force introductif et une belle combinaison.




```
17. …     18-22
18.29-23 22x33
19.38x29 25-30
20.35x24 13-19
21.24x13  8x46
```

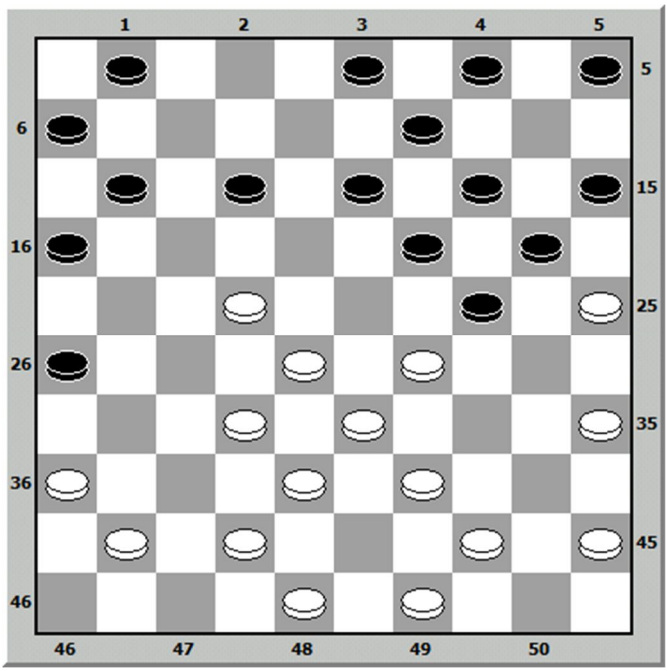
La notation du jeu suit:

```
 1.32-27 17-21   2.31-26 21x32
 3.38x27 11-17   4.42-38  7-11
 5.37-32 19-23   6.47-42  1- 7
 7.41-37 14-19   8.34-29 23x34
 9.40x29 10-14  10.44-40  5-10
11.50-44 20-25  12.46-41 19-23
13.27-21 23x34  14.40x29 16x27
15.32x21 14-20  16.33-28 10-14
17.37-32 18-22  18.29-23 22x33
19.38x29 25-30  20.35x24 13-19
21.24x13  8x46
```

4.7 La manœuvre de force et le coup

Anatole Dussaut – Isidore Weiss
0-2 19-07-1897
Jeu amical

Anatole Dussaut avait joué par erreur le mauvais coup 46-41 et a immédiatement laissé Isidore Weiss 12-18 gagner une pièce. Dussaut savait qu'il pouvait défendre sa pièce sur 22 avec le coup 32-27, mais il a ensuite suivi le simple coup de Weiss pour gagner une pièce. Le blanc avait l'intention de récupérer sa pièce perdue, mais Weiss a de nouveau surpris son adversaire, cette fois avec un coup dévastateur.




```
20.46-41 12-18   21.32-27 18-23
22.29x18 16-21   23.27x 7  1x34
24.44-40 24-30   25.40x29 30-34
26.29x40 13-18   27.22x24 20x47 !!
```

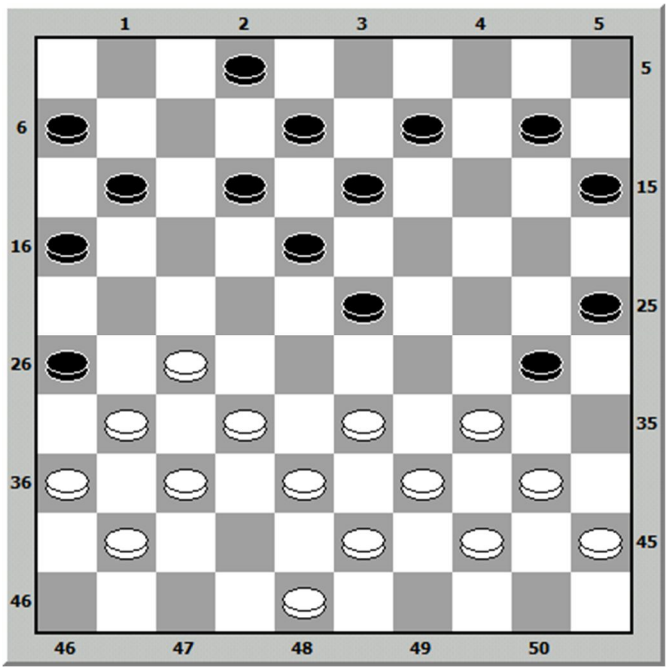
La notation du jeu suit:

```
 1.33-28 20-24   2.34-30 15-20
 3.30-25 18-23   4.39-33 10-15
 5.31-27 17-21   6.37-31 21-26
 7.44-39 26x37   8.42x31 12-17
 9.47-42  7-12  10.41-37 12-18
11.39-34 17-21  12.34-29 23x34
13.40x29  2- 7  14.43-39 21-26
15.50-44  7-12  16.27-22 18x27
17.31x22 12-18  18.37-31 18x27
19.31x22  8-12  20.46-41 12-18
21.32-27 18-23  22.29x18 16-21
23.27x 7  1x34  24.44-40 24-30
25.40x29 30-34  26.29x40 13-18
27.22x24 20x47  28.41-37 47-33
29.37-32 33-11  30.40-34 14-20
31.25x14  9x20  32.35-30  3- 8
33.34-29 11- 2
```

4.8 La manœuvre de force et le coup

Isidore Weiss – Eugène Leclercq
2-0 15-03-1903
Damier Parisien

Isidore Weiss a exécuté un coup de force avec 33-29 dans cette position, menaçant de gagner une pièce avec 27-22 ou avec 40-35. Eugène Leclercq pensait éviter cela avec 11-17, mais Weiss l'a surpris avec un joli coup.




```
24.33-29 11-17   25.27-22 17x28
26.29-24 30x19   27.34-29 23x34
28.32x 5 !!
```

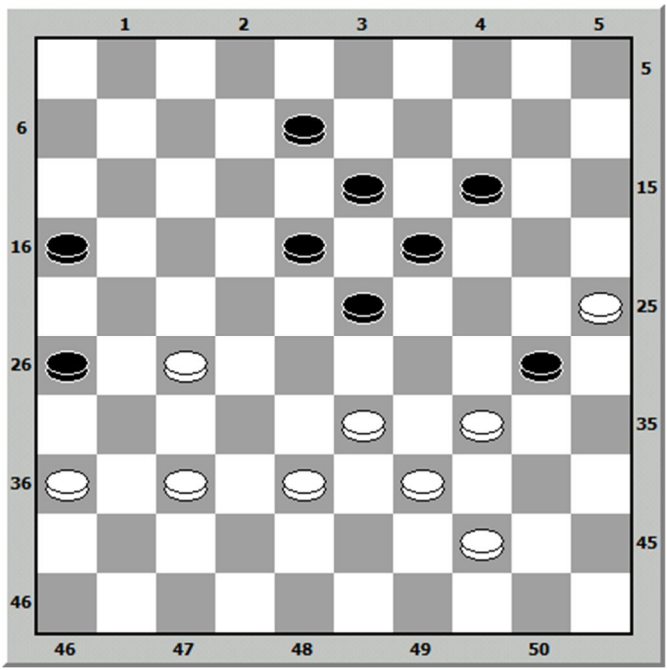
La notation du jeu suit:

1.34-30	18-23	2.30-25	20-24
3.33-28	12-18	4.40-34	7-12
5.45-40	17-21	6.34-30	21-26
7.31-27	11-17	8.37-31	26x37
9.42x31	17-21	10.50-45	14-20
11.25x14	9x20	12.30-25	4- 9
13.25x14	9x20	14.39-34	1- 7
15.41-37	21-26	16.44-39	7-11
17.47-42	20-25	18.49-44	3- 9
19.38-33	10-14	20.42-38	5-10
21.46-41	24-30	22.35x24	19x30
23.28x19	14x23	24.33-29	11-17
25.27-22	17x28	26.29-24	30x19
27.34-29	23x34	28.32x 5	12-17
29.40x29	18-23	30. 5x11	6x17
31.48-42	15-20	32.31-27	9-14
33.27-22	17x28	34.38-33	8-12
35.33x22	14-19	36.42-38	2- 7
37.38-33	7-11	38.45-40	16-21
39.40-34	20-24	40.29x20	25x14
41.43-38	14-20	42.44-40	20-25
43.40-35	11-16	44.33-28	12-18
45.38-33	18x27	46.28-23	19x28
47.33x31	13-18	48.31-27	21x32
49.37x28	16-21	50.39-33	

4.9 Deux manœuvres de force et le coup et une pièce gagnée

Louis Barteling – Isidore Weiss
0-2 12-08-1894
Paris

En deux coups de force, Weiss a réussi à gagner une pièce. Après 45.42-37, Weiss a joué 8-12 et des coups comme 37-32 et 38-32 ont été interdits par 23-28 et 14-20 alors que sur 33-29, il a simplement suivi 14-20. Le coup 44-40 des Noirs était donc logique, mais après 30-35, les Noirs gagnaient toujours une pièce par 23-29. Un coup que les Blancs ne peuvent pas éviter sans perdre un pion



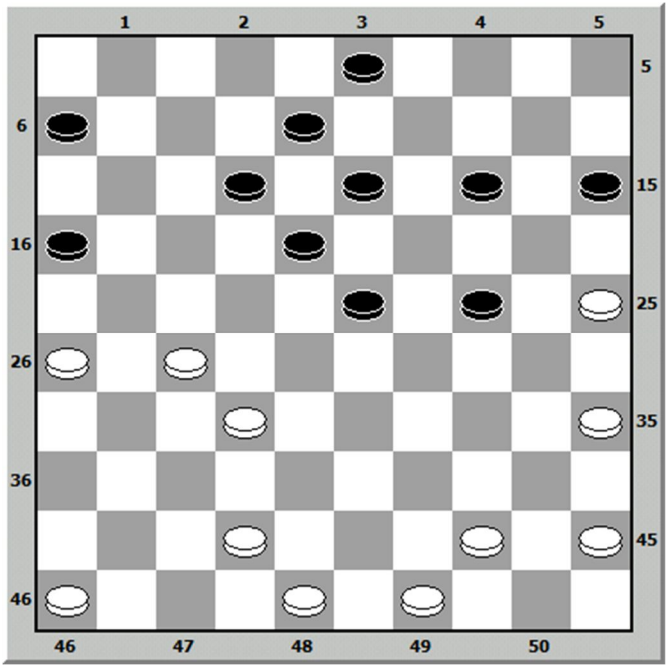
46.44-40 30-35 47.27-22 35x44
48.39x50 18x27 49.33-29 13-18

La notation du jeu suit:

```
 1.33-28 18-23   2.39-33 12-18
 3.44-39  7-12   4.31-27  1- 7
 5.37-31 20-24   6.34-30 17-21
 7.31-26 14-20   8.26x17 11x31
 9.36x27 20-25  10.49-44 25x34
11.40x20 15x24  12.44-40 10-15
13.40-34  5-10  14.41-37  7-11
15.46-41 10-14  16.45-40 14-20
17.41-36 12-17  18.37-31  8-12
19.47-41  9-14  20.41-37  2- 8
21.34-30 17-21  22.30-25 21-26
23.40-34 24-29  24.33x24 20x40
25.35x44  4- 9  26.50-45 15-20
27.45-40 20-24  28.27-22 18x27
29.31x22 12-18  30.37-31 26x37
31.32x41 23x32  32.38x27 11-17
33.22x11  6x17  34.42-38  8-12
35.36-31 19-23  36.41-36 13-19
37.38-33  9-13  38.43-38  3- 8
39.38-32 17-21  40.32-28 23x32
41.27x38 21-26  42.31-27 18-23
43.48-42 12-18  44.40-34 24-30
45.42-37  8-12  46.44-40 30-35
47.27-22 35x44  48.39x50 18x27
49.33-29 13-18  50.37-32 26-31
51.32x21 16x27  52.50-44 12-17
53.44-40 31-37  54.40-35 17-22
55.35-30 23-28  56.29-24 28-32
57.24x13 18x 9  58.38-33 37-42
59.30-24  9-13  60.24-20 42-47
61.20x18 47x12  62.25-20 12x40
63.20-14 40-35  64.14-10 35-19
65.10- 5 19-28
```

4.10 Le coup de Weiss

Il est plus courant dans la littérature du jeu de dames que le nom d'un joueur soit plus ou moins aléatoirement lié à un coup, comme le célèbre "Coup de Weiss" du match Weiss - De Haas en 1904. Weiss a déclaré après le match qu'il avait appris ce coup de système il y a des années sous le nom de Coup de l'Express. Mais aux Pays-Bas, le coup avait fait une telle impression qu'il a été rapidement nommé d'après l'homme qui l'avait exécuté ici pour la première fois: Coup Weiss et notamment “Le Coup de Weiss".




```
31.36x27 14-20
32.25x14 24-30
33.35x24 23-29
34.24x33 13-19
35.14x23 18x47
```

La notation du jeu suit:

Jack de Haas – Isidore Weiss
0-2 27-11-1904
Match

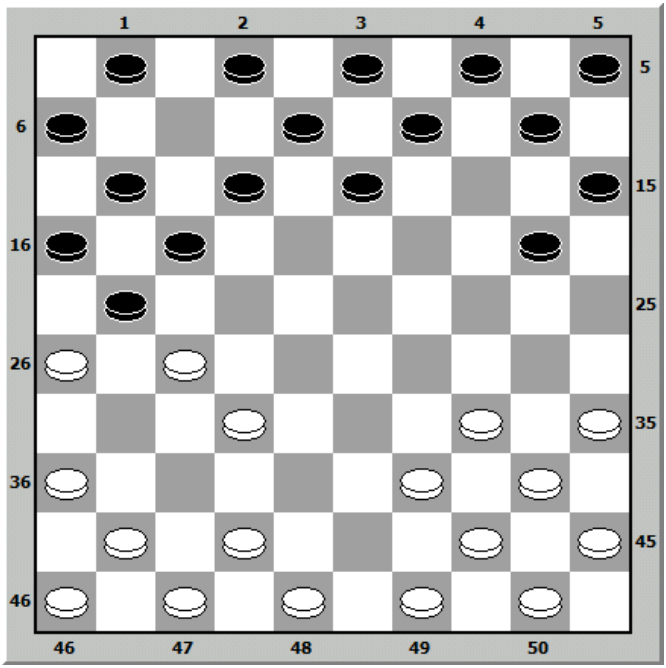
1.33-28	18-23	2.31-27	17-21
3.39-33	12-18	4.44-39	7-12
5.37-31	2- 7	6.31-26	20-24
7.26x17	11x31	8.36x27	15-20
9.34-30	6-11	10.30-25	10-15
11.41-37	11-17	12.47-41	7-11
13.41-36	1- 6	14.37-31	4-10
15.50-44	24-29	16.33x24	20x29
17.39-33	14-20	18.25x14	9x20
19.33x24	20x29	20.44-39	10-14
21.39-33	14-20	22.33x24	20x29
23.35-30	5-10	24.40-35	10-14
25.49-44	17-22	26.28x17	11x22
27.30-25	29-34	28.43-39	34x43
29.38x49	19-24	30.31-26	22x31
31.36x27	14-20	32.25x14	24-30
33.35x24	23-29	34.24x33	13-19
35.14x23	18x47	36.44-39	47-20
37.39-34	20-33	38.49-43	33-11
39.46-41	12-17	40.41-37	11- 2
41.43-38	17-22	42.27x18	16-21
43.26x17	8-12		

4.11 Enchaînement Weiss

Il existe 3 débuts-types[107] qui permettent de jouer une partie en “Enchaînement Weiss”:

4.11.1 Début no. 1

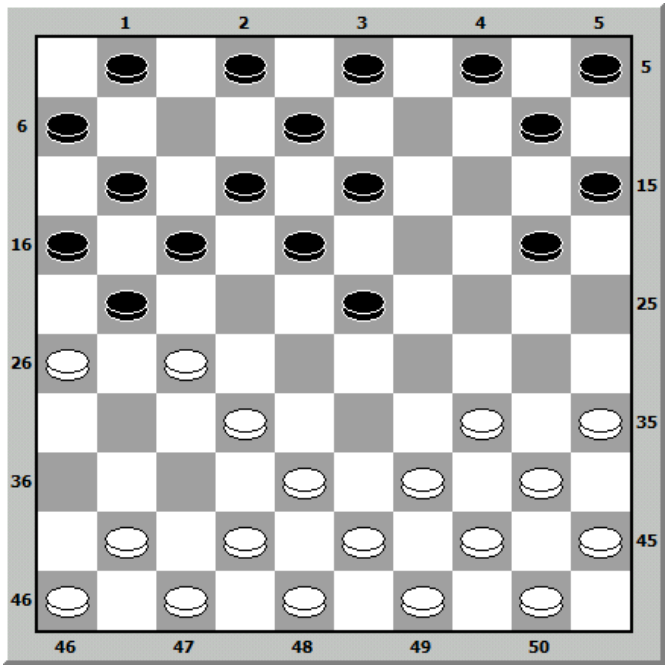
```
1.32-28 16-21
2.31-26 11-16
3.38-32 7-11
4.37-31 19-23
5.28x19 14x23
6.31-27 23-28
7.32x23 18x38
8.43x32
```



[107] http://damierwattrelos.free.fr/entrainement/cours/Enchainement_Weiss.pdf 12.2.2021

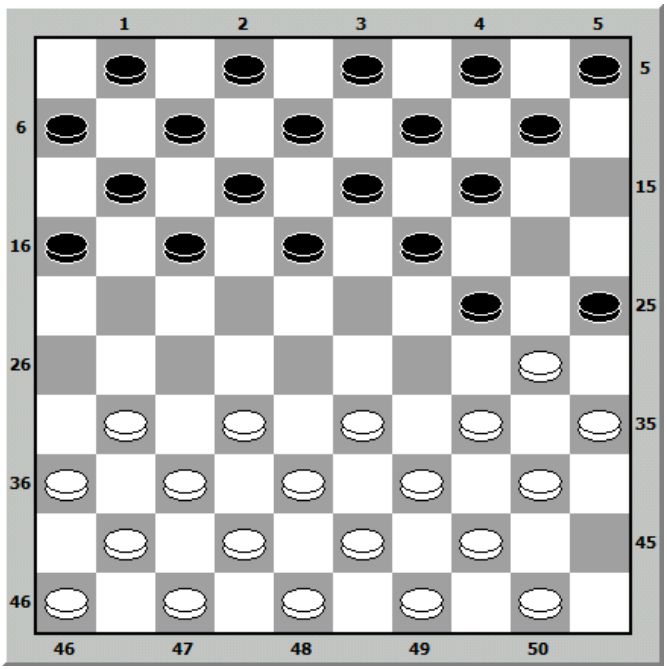
4.11.2 Début no. 2

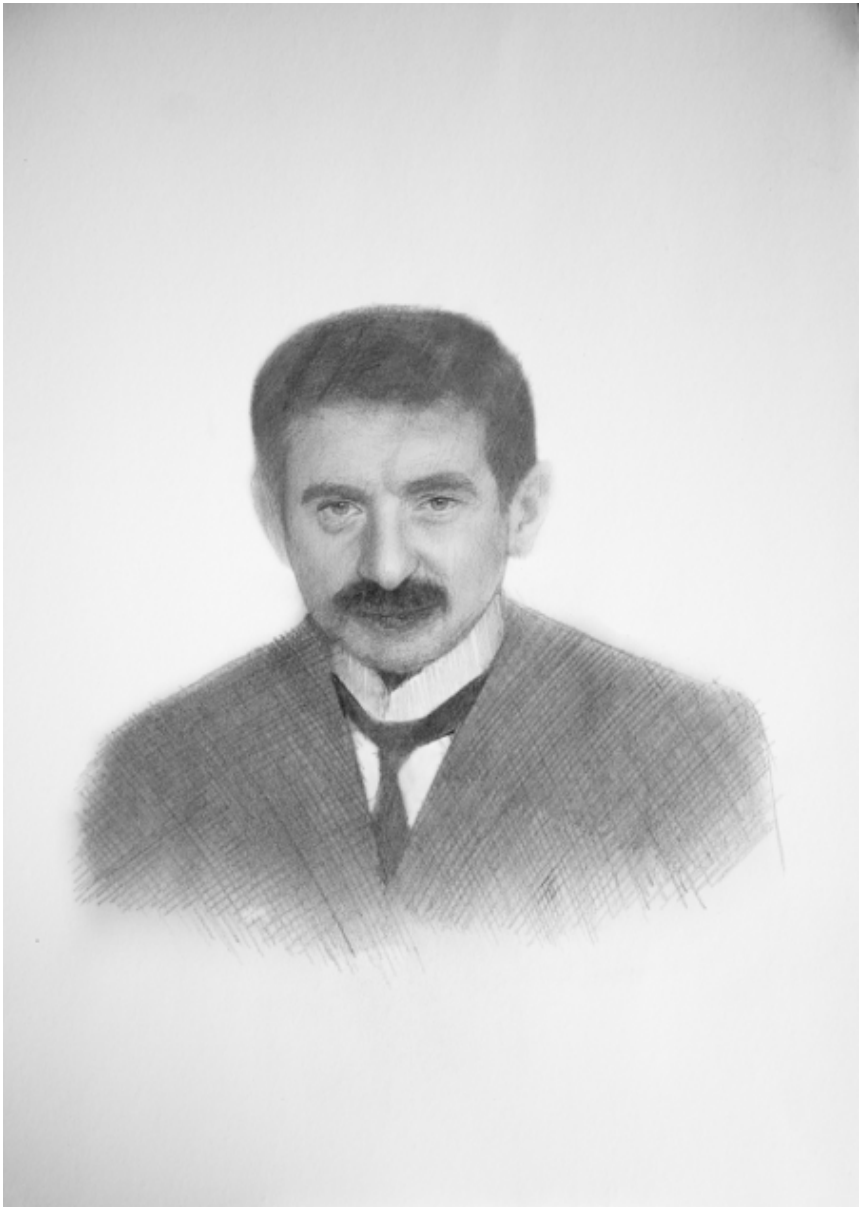
```
1.32-28 16-21
2.31-26 11-16
3.37-32 7-11
4.36-31 19-23
5.28x19 14x23
6.33-28 9-14
7.28x19 14x23
8.31-27
```



4.11.3 Début no. 3 (du côté des noirs)

```
1.34-30 20-25
2.40-34 15-20
3.45-40 20-24
```





Dessin 4: Isidore Weiss
© Droit commercial d'utilisation: Govert Westerveld

LE DAMIER

Tactique & Stratégie

DU

JEU DE DAMES

Par Isidore WEIS, Champion du Monde

Les origines du « Jeu de Dames et du « Jeu d'Echecs » se confondent et se perdent dans la nuit des temps.

Dans les fouilles exécutées en Perse par M. de Morgan, chargé de mission par le gouvernement français, on a découvert des céramiques remontant à plus de 50 siècles avant notre ère.

Or, on peut voir sur ces poteries, des damiers de 64 cases.

Le jeu français moderne date de 1737.

Avant cette époque, le damier se composait de 64 cases au lieu de 100. On jouait avec 12 pions de part et d'autre au lieu de 20. Enfin, les règles alors en usage différaient sensiblement de nos règles actuelles. Ainsi, la dame, ne pouvait, d'un pas, parcourir toute une ligne. Elle manœuvrait comme le roi aux échecs, à la différence de celle de notre jeu, qui manœuvre comme le fou. Les pions ne pouvaient prendre en arrière...

Ce livre n'étant pas un manuel de débutants, nous n'entrerons pas dans le détail des règles, mais nous rappellerons les grandes lignes du « Jeu français moderne », improprement appelé « Jeu à la Polonaise ».

On joue indifféremment sur les cases blanches ou sur les noires.

Les cases sont numérotées de 1 à 50. La première ligne en haut du damier, porte de gauche à droite les numéros 1 à 5. Le numéro 6 est au commencement de la seconde ligne à gauche et ainsi de suite... La dernière ligne comprend, par conséquent, les numéros 46 à 50.

Chaque joueur doit s'assurer, avant de commencer la partie, qu'il a bien à sa gauche, la grande diagonale de la couleur sur laquelle il joue. Cette diagonale a dix cases. Les numéros 5 et 46 sont des cases d'angles. Par conséquent, si après une partie jouée sur les cases noires on veut jouer sur les blanches, il faut pour cela tourner le damier en travers. Dans les problèmes, parties entières, etc., les pièces noires sont toujours sur les nombres 1 à 20 et les blanches sur 1 à 50.

Le soufflage est toujours de rigueur.

On a le droit de souffler ou de forcer à prendre.

Dans les prises multiples, on est obligé de prendre du côté du plus grand nombre de pièces. Une dame n'a pas plus de valeur qu'un pion. On peut prendre indistinctement une dame ou un

pion. Si d'un côté il y à une dame et un pion, et d'un autre côté trois pions, on doit prendre les trois pions.

On peut passer, dans une prise, plusieurs fois sur la même case vide, mais on ne doit pas repasser sur une pièce déjà prise.

Les pièces ne s'enlèvent que lorsque la râfle est terminée.

Toute pièce touchée doit être jouée.

Dans les fins de parties de trois dames contre une, si celui qui a une seule dame occupe la grande ligne, son adversaire n'a que 5 coups à jouer. Mais si la grande diagonale est prise par le joueur des trois dames, celui-ci a 15 coups pour prendre la dame unique.

Il est d'usage que, lorsque le joueur des trois dames fait un rendement, il joue 21 coups.

Si, au contraire, c'est le joueur qui reçoit un rendement qui possède trois dames, on ne lui accorde que 12 coups.

Dans le but de ne pas éterniser la partie, il est de règle que, si au lieu d'avoir trois dames, l'un des adversaires a une dame et deux pions, ou deux dames et un seul pion, l'autre adversaire, qui n'a qu'une dame, a le droit de couronner le pion ou les pions, ce qui les transforme en dames, et d'exiger du joueur des trois dames de compter les coups réglementaires.

Ces règles sont en usage dans toute la France et on les voit appliquer très sérieusement dans tous les concours organisés par les grandes sociétés damistes de Paris, Amiens, Lille, Marseille.

Tout le monde sait, ou du moins tous les Marseillais savent très bien que leur ville est celle de France d'où est sorti le plus grand nombre de champions, car c'est le pays où l'on joue le plus.

Maillé ; Louis, qui battit Blonde ; Nicolas ; Etienne ; Victor Jean, le vainqueur de Grégoire, ont tous acquis une renommée universelle et leur auréole de gloire est aussi pure que celle des Manoury, des Philidor, des Loysel et des Rambaud.

C'est que le signataire de cette préface est Marseillais d'adoption et qu'il est fier de cette école marseillaise et de son illustre maître actuel, le célèbre Raphaël. Fier également du jeune prodige Marius Fabre, dont la renommée n'a pas attendu le nombre des années.

Toutefois, il faut bien reconnaître que le noble jeu battait de l'aile, il y a dix ou douze ans, aussi bien à Marseille que dans les autres villes.

C'est alors, avec l'appui du journal le Bavard que nous avons fondé la société « Le Damier ».

Cinq cents élèves ont été formés ; plus de cent concours organisés ; des problémistes ont surgi de toutes parts et notre rubrique du Bavard, la « Tribune des Damistes », avec les merveilleuses compositions de Berna, Weïs, Gras, Estienne, Ortigé, Signoret, Blankenaar, Bergier, Méaudre, Béthenod, Virgulty, César, Sinibaldy, Bourquin, Barthélemy, Michel-Séverin, Van den Brœk, Rique, Nouveau, Turc, Cot, Payette, Pernet, Père Philippe, Brœkkamp, Rastel, Collombel, Raymond, Douillet, Vardon et cent autres, la « Tribune » a pu faire oublier la pléiade d'illustres disparus qui comprenait Manoury, Blonde, Huguenin, Commard, Harvant, Lamontagne, Van Dame, Van Embden, Bouvet. Jullian, Blydenstein, Everat, etc.

Enfin, par trois fois, le champion du monde Weïss, est descendu dans l'arène phocéenne se mesurer dans des rencontres épiques avec nos champions Raphaël, Garoute, Fabre, Revertégat.

Puis, sous les couleurs de notre société le Damier, nous avons lancé l'intrépide champion français contre le géant de fer qui tient si haut et si ferme le drapeau de l'école hollandaise.

De Haas est un rude champion ; sous ce choc furieux, il resta inébranlable, mais le bruit de la lutte réveilla tous les dormeurs de France et de Hollande. Le but était atteint à demi.

Nous avons alors ouvert l'ère des voyages et des concentrations de damistes. De nombreuses sociétés se sont créées. L'élan, cette fois, était donné. Un grand nombre de villes ont suivi le mouvement donné par Marseille. Personne ne voulait rester en arrière. Nous décidions alors un second match Weïss-de Haas.

Le succès fut grand. Une noble émulation secoua Français et Hollandais. Amsterdam, Paris, Rotterdam, Toulouse, se mettaient à la hauteur de Marseille.

La première croisade est terminée. Gageons que le Damier Français va conduire la seconde sous les plis de sa bannière, confiée en l'occurence à notre vaillant ami M. Dambrun.

Mais nous nous plaisons à reconnaître aussi bien dans la direction de la société « le Damier » que dans celle de la « Tribune des Damistes » et pour la réussite de toutes ces manifestations, que nous avons été puissamment secondés, d'abord par M. Fauché, le sympathique directeur du Bavard, à qui l'on doit, entre

parenthèses, la publication de ce livre, ensuite par nos amis Portanguen, Pialoux, Coustouzy, Rabattu, Ortigé, Bonnard, César, Mathis, Chauvet, Plagnol, Raphaël, Weïss, Berna, Gras. Leur collaboration fut précieuse.

Leurs conseils éclairés et leur dévouement facilitèrent notre tâche.

Nous leur devions cet hommage.

Balédent fut le précurseur de ce mouvement. Par ses écrits, par sa fortune, il avait préparé le terrain.

Nous continuerons cette revue damiste en faisant connaitre à ceux de nos lecteurs qui pourraient les ignorer, les noms de la brillante phalange de nouveaux et jeunes joueurs que les nombreuses rencontres de ces temps derniers ont mis en vedette.

D'abord, l'étoile naissante, déjà citée plus haut et vers qui vont tous les regards : le petit Fabre, le FUTUR, comme l'appelle Weïss ; puis Bonnard, qui, s'il veut, fera de grandes choses ; ensuite Molimard, Ottina, Grange, Michel, Degraëve, Sonier, Géva, Costa, Torné, Pernet, Giroux, Fauchier, Bizot, Dumont, Serf, Jahan, Labrosse, Thibault, Guiot, César, Raphaël fils, Coste, Renoux, Hyver, Dambrun, Féraud, Mathieu, Balthazar, Pané. Les plus grandes espérances leur sont permises. Ce seront des champions redoutables. S'ils ne menacent pas encore Weïss, s'ils n'ont pas déjà éclipse les Raphaël et les Barteling, on peut être sûr qu'ils seront demain les maîtres des champions de la vieille école.

Garoute, Balédent, Gras, Portenguen, Kaminski, Moyencourt, Carle, Vardon, Barathon, Arnaud, Malleval, Séard, Bonnet, Risse, ont jeté leur dernier feu et s'enfoncent lentement dans la pénombre, dans l'oubli.

Et puisque nous avons devant les yeux ce kaléidoscope du Damier, nous n'aurons garde d'oublier les morts de ces dernières années.

Les joueurs : Victor Jean, de Heer, docteur Dussaut, Magnagnoz, Leclercq, Zimmermann, Lesage, les problémistes Bouvet, Jacquot, Blankenaar père, Cot, se sont suivis à peu de distance. Leurs noms sont écrits au frontispice du Panthéon damiste à la suite de ceux de Manoury, Blonde, Huguenin, Louis, Grégoire...

Revenant parmi les vivants, nous glisserons sur la réputation, un peu surfaite, des Sénégalais Gnam et Bopo-Dia et du Canadien

Maillé, mais il faut rendre justice à la grande valeur des maîtres joueurs hollandais Battefeld, Vervloët, Van den Broek. Hoogland, tous très près du champion de Haas. Et, pour peu que le jeune Soudanais kandi ait progressé, il doit être actuellement de toute première force.

Enfin, nous ne marchanderons pas le tribut de notre admiration aux Œdipes modernes, aux étonnants solutionnistes dont le Bavard a maintes fois narré les exploits.

Gras, Weïss, Bonnard, Guillemin, Goutier, Chabriel, Stüte, César, Defoy, Lamiralle, Dambrun, sont des phénomènes qui se font un malin plaisir de mettre à nu en quelques minutes, quelquefois en quelques secondes, les conceptions les plus abstraites, les problèmes les plus ardus, les combinaisons les plus machiavéliques d'un Blankenaar fils ou d'un Berna.

Et maintenant, à l'adresse des détracteurs et des indifférents, que l'on nous permette d'intercaler ici ce que nous écrivions, il y a peu de jours dans les hospitalières colonnes du *Petit Marseillais* :

«... Il est bon de dire qu'il n'est pas mal de gens qui, ignorant le damier, le considèrent comme un jeu d'enfants, sans profondeur et exempt de méthode et de tactique.

« C'est là une profonde erreur !

« Le jeu de Dames, inépuisable dans ses calculs, provoque les abstractions les plus inextricables.

« Edgar Poë ne craint pas de proclamer la suprématie du modeste « jeu de Dames » sur tous les jeux de combinaisons, même celui des échecs.

« Il est certain que c'est un jeu de stratégie, qui est digne de la considération que l'on cherche à attirer sur lui.

« Il exerce l'intelligence et l'esprit de pénétration et de déduction.

« La variété des incidents qui se produisent au « jeu de Dames », la multitude des combinaisons, la découverte que l'on y fait chaque jour de nouvelles finesses, de nouveaux coups, en feront toujours un jeu captivant, passionnant même.

« Une idée désavantageuse sur ce jeu n'a pu venir qu'à ceux qu'un défaut d'intelligence met hors d'état d'en connaitre et d'en apprécier les beautés.

« D'autre part, il est certain que, pour arriver à l'apprécier sainement, il est nécessaire d'avoir un peu essayé de l'approfondir

au contact des maîtres. Enfin, on ne peut acquérir une certaine force qu'après quelques années d'études suivies.

« On aurait fort mauvaise grâce d'ailleurs, à mépriser un jeu qui fut le délassement favori d'une foule d'illustres personnages : Marot, les deux Rousseau, Jean-Baptiste et Jean-Jacques ; Philidor, le célèbre joueur d'échecs : La Condamine, Beaumarchais, Maurice de Saxe, Edgar Poë, de Calonne, Bernadotte, Thiers, etc., etc. »

Nous n'insisterons pas davantage dans cette préface.

Le *Bulletin mensuel du Damier Français*, créé par Dam-brun, aide le Bavard à propager et à vulgariser le noble jeu.

Tous les damistes français, d'ailleurs, lisent le *Bulletin* du D. F. et le Bavard, mais ne lisent guère que ces deux organes, qui ont également quelques lecteurs en Suisse, en Belgique, en Hollande et au Canada.

Nos amis les Hollandais ont un périodique, *Het Damspel*, lu par tous les damistes des Pays-Bas et par quelques joueurs belges et français.

Ces trois publications ont la satisfaction de présider actuellement à une véritable Renaissance du jeu de Dames. Ainsi, dans une ville comme Toulouse qui ne possédait, il y a deux ans, qu'une douzaine de damistes isolés, on peut voir actuellement trente grandes sociétés qui semblent sorties de terre sous la baguette magique de l'ami Coustouzy, à qui nous avons confié la mission d'évangéliser ce pays mi languedocien mi gascon, véritable pépinière d'artistes au cerveau ardent et d'athlètes au cœur bien attaché.

Après le livre de de Haas en Hollande, le livre de Weïss vient donc à son heure en France. Emanant d'un pareil maître, cette œuvre ne peut que voir le succès lui sourire. Weïss l'invincible, était désigné mieux que tout autre pour écrire un ouvrage qui serait en France, ce qu'est en Hollande le traité de de Haas : le livre national, que tout véritable amateur doit posséder.

Le livre de Weïss : *Tactique et Stratégie du Jeu de Dames*, est divisé en quatre parties.

La première partie comprend tous les coups remarquables que le maître a exécutés dans ses rencontres avec des joueurs de

première force ; coups préparés, provoqués, forcés presque, avec une habileté prodigieuse et une sûreté incomparable.

Ces coups qui souvent foudroient l'adversaire au moment précis où il se croit le maître du terrain.

Semblable à ces superbes lutteurs de l'école bordelaise qui, levant les bras en l'air offrent à leurs rivaux, plus puissants qu'eux, des prises qui semblent formidables et profitent de la manœuvre adverse pour placer les mille coups de lutte de leur légendaire répertoire, Weïss a bien souvent réussi ses plus belles combinaisons après s'être, à dessein, laissé dominer, enlacer, enchaîner.

Tout le monde aujourd'hui s'occupant de sport, nous pouvons préciser les comparaisons et dire que c'est absolument Gambier, offrant ses mains et plaçant le « Tour de bras à la volée »; Aimable, accroupi, livrant ses reins pour exécuter son « Bras roulé »»; Laurent le Beaucairois, levant les bras pour placer un « Tour de hanche en tête ». C'est Sabès, réussissant à l'adversaire, soudainement désemparé, l'eblouissante «Ceinture en souplesse»!

Le jeu de Weïss c'est encore mieux que tout cela ! C'est la science du bénédictin unie à la ruse de l'Apache : c'est l'habileté, la souplesse et l'adresse du petit jiu-jitsuan Japonais alliées à la force musculaire et massive du colosse Russe.

C'est de Haas et Raphaël à la fois.

C'est l'art du Damier dans ce qu'il a de plus complet, de plus subtil, de plus audacieux, de plus brillant et de plus noble; c'est l'art français dans toute sa beauté.

Dans la deuxième partie, on trouvera des études ou coups composés, tirés pour la plupart de coups faits en jouant.

La troisième partie est le recueil de tous les problèmes créés par le champion.

Enfin la dernière partie de l'ouvrage est la plus instructive sinon la plus intéressante.

Il y a là les trente meilleures parties jouées par Weïss, soit en matches soit en concours contre les plus fameux joueurs de notre époque et analysées et critiquées par Weïss lui-même.

Voici les principaux concours et matches joués par Weïss.

PARIS 1894.--- 1rs ex-æquo : Barteling, Dussaut et Raphaël, 19 points ½ ; 4° Weïss, 19 points.

Dans les battus : Leclercq, Kandi, Maguenoz, Beudin, Le Goff, Zimmermann, etc.

MARSEILLE 1895. -- 1er Leclercq, 22 points ; 2e Raphaël, 21 ponts ½ ; 3° Victor Jean : 4es ex-æquo Weïss et Garoute.

Dans les battus : Barteling ; Revertégat ; Le Goff, etc.

PARIS 1895. --- 1er Weïss, 21 points ½ ; 2e Zimmermann, 20 points ; 3e Kandi.

Battus : Dussaut ; Bartheling ; Beudin, etc.

AMIENS 1899. — 1er Weïss, 31 points ; 2e Raphaël, 28 points; 3es ex-œquo, Dussaut et Barteling, 22 points.

Battus : Degraëve ; Zimmermann ; Leclerq ; Balédent ; Beudin ; Le Goff.

PARIS 1900.-- 1ers ex-œquo Weïs et Beudin ; 3° Chardonnet ensuite Dussaut, Moyencourt ; Degraëve; Vervloét ; Balédent ; Zimmermann.

Weïss et Beudin matchent en trois partie. Weïs gagne les deux premières, la troisième n'est pas jouée.

PARIS 1902. -- 1er Weïss ; 2e Leclerq ; 3e Barteling.

PARIS 1909. -- 1er Weïss ; 2e Molimard ; 3e de Haas.

Outre ces concours, Weïs joue un grand nombre de matches et n'en perd aucun.

Avec Leclercq, un premier match est gagné par Weïss ; un second nul.

Avec Dussaut, en 1899, 20 parties ; Weïss en gagne 8 ; en annule 9; n'en perd que 3.

Un autre match en 3 parties avec Dussaut donne : Weïss 2 gagnées.

Raphaël perd également de deux parties sur trois en 1899, mais il fait égalité en 10 parties en 1901, pour reperdre deux fois contre l'Invincible en 1904 et 1908. Enfin, il égalise en 15 parties en 1909.

Entre temps, Barteling était écrasé en sept parties.

Le champion hollandais, de Haas, égalisait avec Weïss en 1904 dans un premier match en 10 parties. En 1907, seconde rencontre en 20 parties, Weïss gagne 3 parties. De Haas n'en gagne que 2,

la première et la dernière ! Quinze parties se terminent par la remise[108] !!

Weïss, on le voit triomphe pour la première fois, en 1895 et ne cesse, depuis, de se couvrir de gloire. Tous les efforts viennent se briser à ses pieds.

C'est le champion!

Ci-dessous la bibliographie du Jeu de Dames Français moderne on Jeu à la Polonaise :

Laclef, 1736 à 1740 (?), Paris.
Manoury, 1750, Bruxelles.
Manoury, 1770, Paris.
Philidor (Manoury revu), 1785, Amsterdam,
Embden (Van), 1785, Amsterdam.
Manoury, 1787, Paris.
Encyclopédie méthodique, 1792, Paris.
Blonde, 1798. Paris.
Encyclopédie méthodique, 1800, Paris.
Lallement (J.-C.), 1801-1802, Metz.
Maillet (F.), 1804, Marseille.
Twis (Richard). 1805, Londres.
Dufour (M.), 1807 à 1808, Paris.
Pohlman (J.-G.), 1811, Londres.
Everat (A.-A), 1811, Paris.
Koch (J.-F.-W.), 1811, Magdebourg.
Pohlman, 1815, Londres.
Zimmermann (Ferd.). 1821, Cologne.
Commard (Laurent), 1823, Paris.
May. van Vollenhoven (G.), 1826, Rotterdam.
Montag (G. -Bernhard), 1831, Leipzig.
Sonzogno (Laurent), 1832, Milan.
Luyks (M.-J.). 1836, Rotterdam.
Roy Reuben, 1837, Londres.
H. .. T..., 1844, Paris.

---

[108] Raphaël, outre ses rencontres avec Weïss, a gagné, en 1894. le concours international de Lyon devant Kandi, Berluirat, Ie Goff, Garoute, Aloshane, etc. La même année le voir premier, à Paris, ex æquo avec Dussaut et Barteling. En 1895, il bat le fameux Victor Jean en 10 parties. A Bordeaux, en 1900, il a difficilement raison de Grange. Il arrive premier à Marseille, en 1908, devant Bonnard, Revertégat, etc.

Langlumé, 1845, Paris.
Van Tenac, 1845, Paris.
Jaffa (Mortier). 1846, Paris.
Grégoire (G.), 1847, Paris.
Van Embden, 1848, Amsterdam.
Bohn (Henri-C.), 1850, Londres.
Manoury, 1850, Paris.
Bohn (H.-G.), 1850, Philadelphie.
Lamarle, 1852, Bruxelles.
Poirson-Prugneaux, 1855, Commercy.
Alix (Ch.), 1860, Paris.
Grégoire (G.), 1861, Paris.
Lallement, 1862, Paris.
Leboucher (Armand). 1862, Dieppe.
Bom (G.-Théodore), 1866, Amsterdam.
P. V. D. S. et Eug: van Dame, 1871, Gand (Belgique).
Lefèvre (Th.). 1875, Paris.
Manoury, 1875, Paris.
Ezéchias, 1875, Paris.
L'abbé Durand, 1877, Paris.
Balédent (G.), 1881, Amiens.
Manoury, 1883, Paris.
Lucas (Edouard), 1883, Paris.
Crassier, 1883, Amiens.
Heinz Creidner, 1886, Leipzig.
Balédent (G.), 1886, Amiens.
Vardon, 1889, Amiens.
Beudin (G.). 189... ou 19... (?), Paris.
Bolze, 1901, Lyon.
Barteling, 1901, Amiens, et 1902, Saint-Quentin.
Brœkkamp (C.-H.), 1907, Amsterdam.
J. de Haas et Ph.-L. Battefeld, 1908, Gouda (Hollande).
Weïss (Isidore), 1909, Marseille.

Cette bibliographie est la seule complète, que nous sachions.

On pourrait y ajouter les collections de journaux spéciaux qui ont cessé de paraître. La *Tribune du Damiste* (Nicod) : la *Gazette du Jeu de Dames* (Balédent); la *Tribune des Damistes* (Balédent); *Damkunst* (V. den Brœck) ; le *Jeu de Dames* (Leclercq); la *Revue des Jeux*; le *Damiste*.

En terminant, nous prions nos lecteurs de bien vouloir excuser cette trop longue préface.

Mais nous avons seulement voulu sans prétention littéraire, lever un coin du voile qui cache aux profanes le monde si particulier des chevaliers du Damier, et leur présenter notre ami Weïss et son œuvre.

F. BOUTILLON.

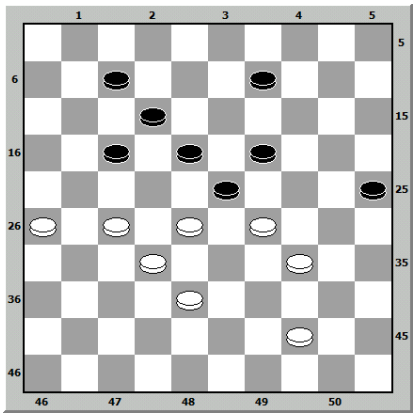
PREMIÈRE PARTIE

5 PREMIÈRE PARTIE

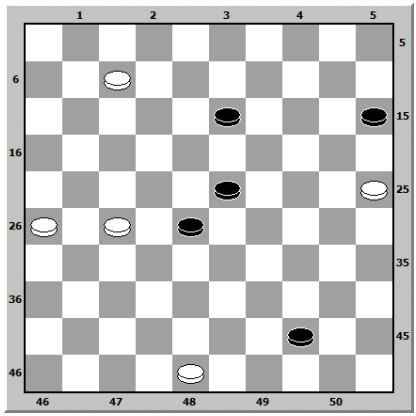
5.1 Coups en jouant

Coups en jouant tells qu'ils se sont présentés et ont été executes par l'auteur dans des parties de matches ou de concours jouées contre des Maîtres.

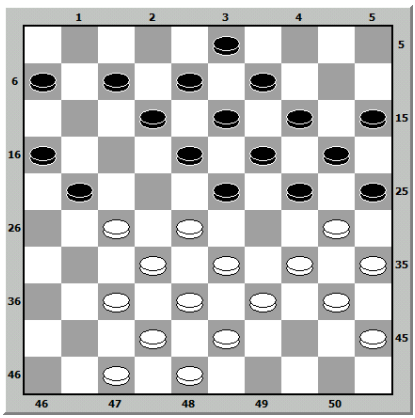
Nº 1.- Fait à M. Grange



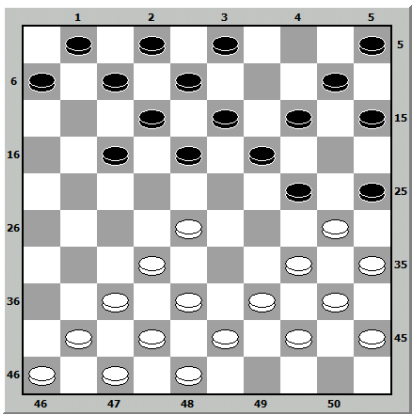
Nº 2.- Fait à M. Chardonnet



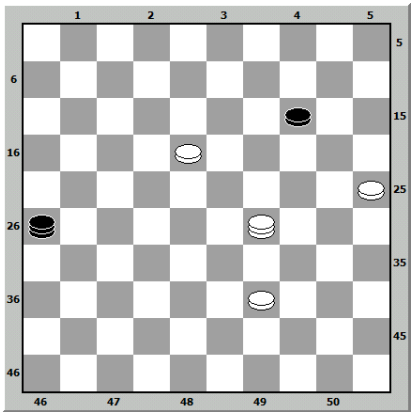
Nº 3.- Fait à M. Zimmermann



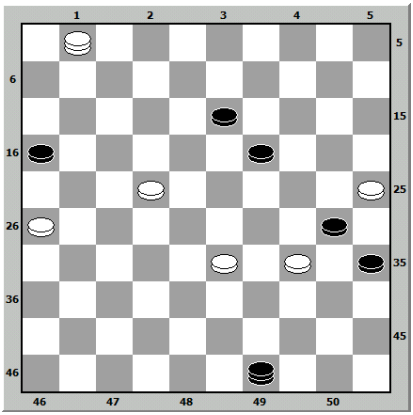
Nº 4.- Fait à M. Barteling



Nº 5.- Fait à M. Van Vyck

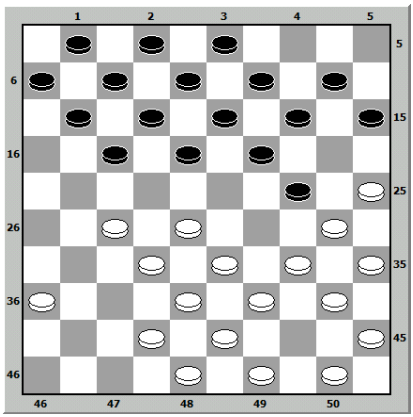


Nº 6.-Fait à M. Ottina

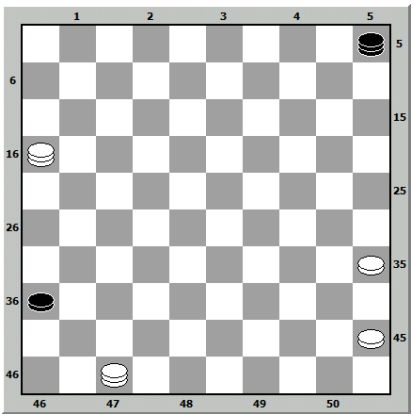


Sur l'attaque de 24-30, les Noirs perdent. En jouant d'abord 16-21 et ensuite 24-30, ils perdent aussi.

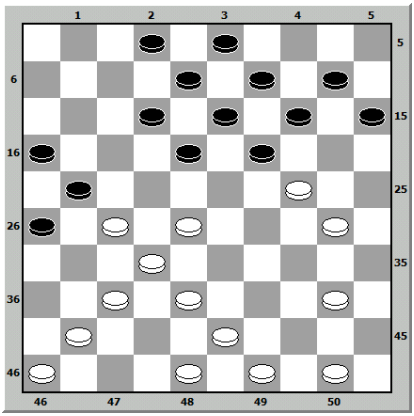
Nº 7.- Fait à M. Kleeberg



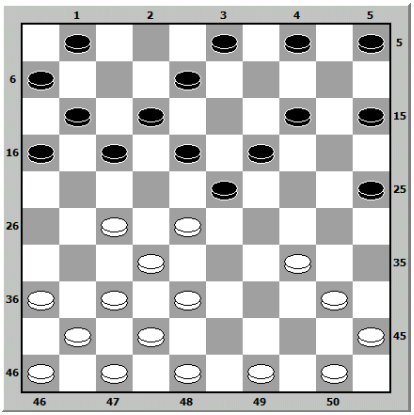
Nº 8.- Fait à M. Grange



Nº 9.- Fait à M. Van Vyck

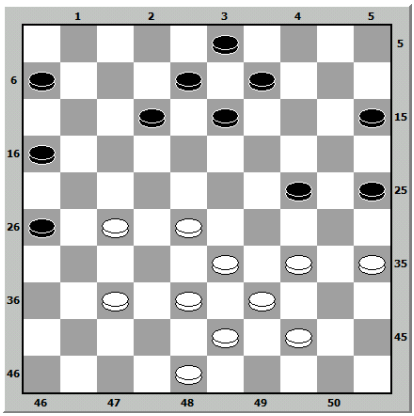


Nº 10.- Fait à M. Leclercq
Au concours d'Amiens

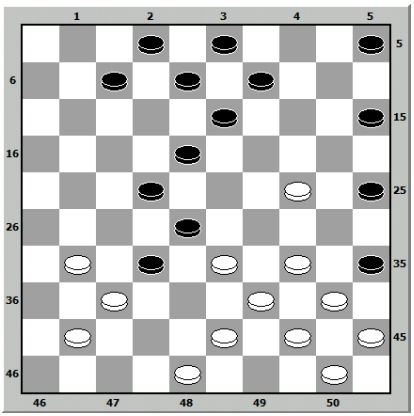


Les noirs jouent et croyant gagner
le pion le perdent

Nº 11.- Fait à M. Barteling

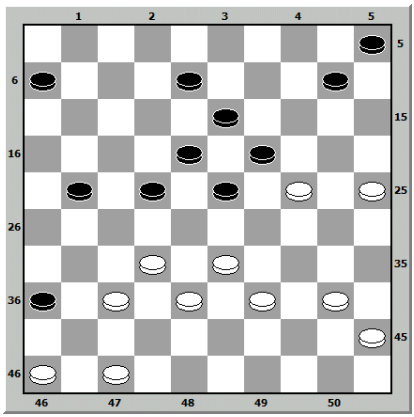


Nº 12.- Fait à M. Mathis

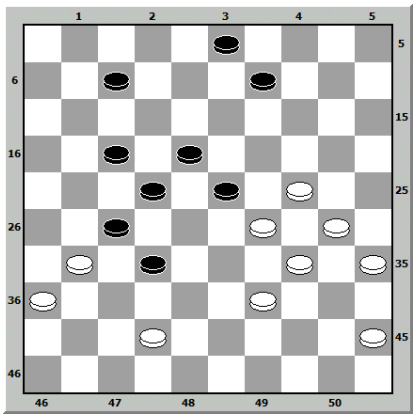


Les blancs tentent la faute

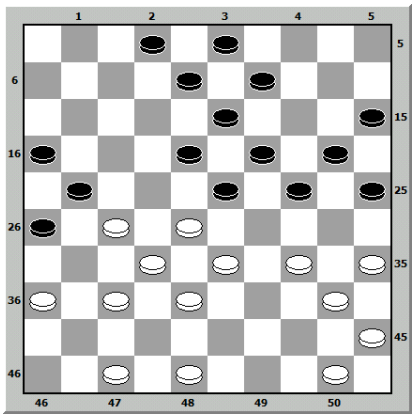
Nº 13.- Fait á M. Ottina



Nº 14.- Fait à M. Dussaut
Coup de position

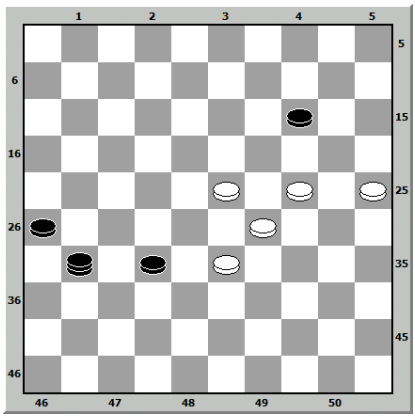


Nº 15.- Fait à M. Ruef



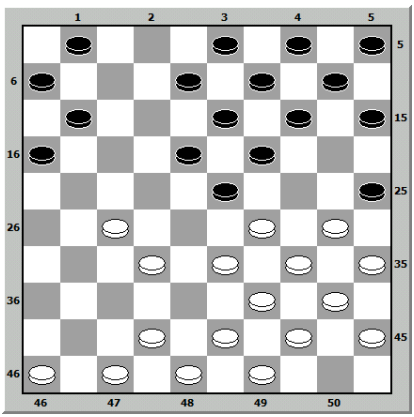
Dernier coup joué, 39-34 pour tendre un piège.

Nº 16.- Fait à M. Barteling



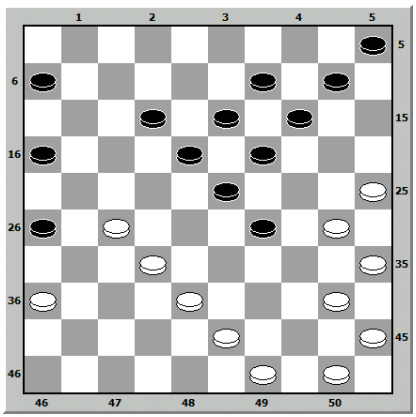
Les blancs annulent

Nº 17.- Fait à M. Van Vyck

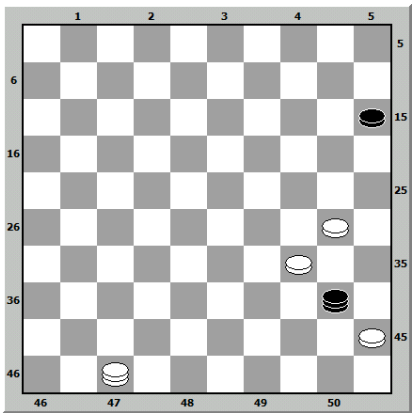


Dernier coup des blancs: 31-27, laissant aux noirs le degagement par 18-22, qui leur fait perdre le pion

Nº 18.- Fait à M. Kleeberg

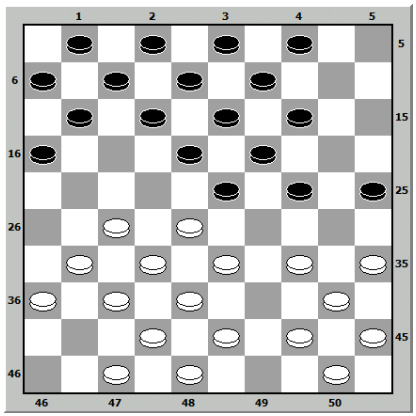


Nº 19.- Fait à M. Dussaut



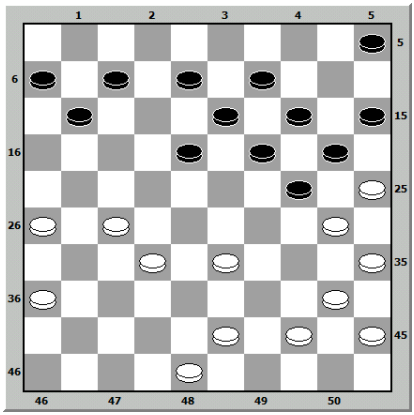
Les blancs ont joué 39-34 pour tendre le piège.

Nº 20.- Fait à M. Zimmermann



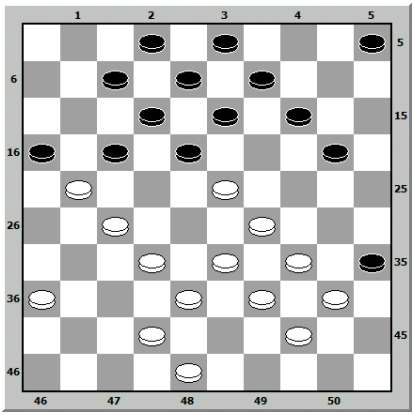
Dernier coup des blancs: 39-34. Les noirs, croyant gagner un pion, perdent la partie.

Nº 21.- Fait à M. Ottina

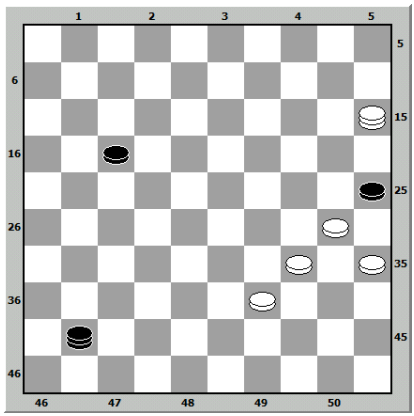


Dernier coup des blancs 39-33, laissant aux noirs le degagement par 24-29

Nº 22.- Fait à M. Kleeberg

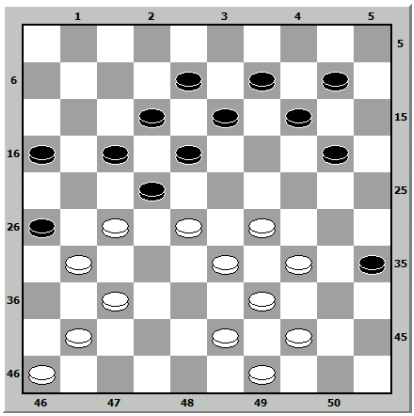


Nº 23.- Fait à M. Raphaël au Match de Marseille de 1904



Les blancs vont jouer 15-33, tentant la faute.

Nº 24.- Fait à M. Dussaut



Dessin 5: M. Ardouin
© Droit commercial d'utilisation: Govert Westerveld

5.2 Solutions

de la Première partie

N° 1 (Grange)

Blancs	Noirs
27 - 22	18 - 27
29 - 18	12 - 23
32 - 1	23 - 43
34 - 29	19 - 23 forcé
29 - 18	9 - 14 forcé
44 - 39	43 - 34

1 - 6 gagné

N° 2 (Chardonnet)

Blancs	Noirs
27 - 22	28 - 17

7 - 2 gagné

N° 3 (Zimmermann)

Blancs	Noirs
33 - 29	24 - 31
37 - 17	12 - 21
32 - 28	23 - 32
38 - 27	21 - 32
30 - 24	19 - 30
35 - 24	20 - 29

34 - 1 gagné

N° 4 (Barteling)

Blancs	Noirs
28 - 23	si 19 - 28
32 - 23	18 - 29
34 - 23	25 - 34

40 - 18 gagné

si 18 - 29

même résultat

N° 5 (Van Vyck)

Blancs	Noirs
39 - 34	26 - 3
18 - 12	3 - 26
29 - 42	26 - 30

25 - 34 gagné

N° 6 (Ottina)

Blancs	Noirs
33 - 29	30 - 39
29 - 24	19 - 30
25 - 43	49 - 18

1 - 45 gagné

N° 7 (Kléeberg)

Blancs	Noirs
25 - 20	14 - 25
27 - 21	17 - 26
28 - 23	19 - 37
30 - 19	13 - 24
42 - 31	26 - 37
38 - 32	37 - 28

33 - 4 gagné

N° 8 (Grange)

Les blancs jouent 35 à 30 ; 30 à 25 ; 25 à 20 ; 45 à 40 ; 40 à 35 ; 20 à 15 ; 35 à 30 ; 30 à 24 ; 16 à 49.

Les Noirs ne peuvent empêcher les Blancs de jouer 47 à 38 et la dame noire doit quitter la grande ligne.

N° 9 (Van Vyck)

Blancs	Noirs
	19 - 23
28 - 19	14 - 23

40 - 35 gagnent le pion ou vont à Dame.

N° 10 (Leclercq)

Blancs	Noirs
28 - 22	17 - 28
34 - 30	25 - 34
40 - 29	23 - 34
32 - 23	à volonté
27 - 21	16 - 27
38 - 32	27 - 38
42 - 4 gagné	

N° 11 (Barteling)

Blancs	Noirs
27 - 22 !	
Pour tendre le piège	
	12 - 18
34 - 30	25 -34
	Le meilleur
39 - 19	18 - 27
43 - 39	13 - 24
28 - 22	27 - 18
37 - 31	26 - 37

N° 12 (Mathis)

Blancs	Noirs
24 - 19	13 - 24
34- 30	25 - 34
40- 20	15 - 24
44- 40	35 - 44
31- 27	22 - 42
33- 4	44 - 33
48- 39 gagné	

N° 13 (Ottina)

Blancs	Noirs
40 - 34	19 - 30
37 - 31	36 - 27
34 - 29	23 - 43
38 - 49	27 - 29
25 - 3 gagné	

N° 14 (Dussaut)

Blancs	Noirs
24 - 19	23 - 14
39 - 33 gagné de toute façon	

N° 15 (Ruel)

Blancs	Noirs
	24-29
33 - 24	19 - 39
28 - 19	13 - 24
37 - 31	26 - 28
38 - 33	21 - 32
33 - 4 gagné	

N° 16 (Barteling)

Coups joués

Blancs	Noirs
24 - 20	32 - 37
20 - 9	31 - 4
25 - 20	37 - 41
20 - 15	41- 46
33 - 28	46 - 37
29 - 24	37 - 31
24 - 20	31 - 9
23 - 19	9 - 25
28 - 22	4 - 27
15 - 10	27 - 4
19 - 13 Remise.	

N° 17 (Van Vyck)

Blancs	Noirs
	18 - 22
29 - 18	22 - 31
30 - 24	19 - 30 forcé
35 - 24	13 - 22
24 - 19	14 - 23
34 - 30	25 - 34
40 - 36 gagnent un pion.	

N° 18 (Kléeberg)

Blancs	Noirs
38 - 33	29 - 38
25 - 20	14 - 34
40 - 29	23 - 34
36 - 31	26 - 28
43 - 3 gagnent	

N° 19 (Dussaut)

Blancs	Noirs
47 - 20	15 - 35
34 - 30	35 - 24
40 - 34 gagnent.	

N° 20 (Zimmermann)

Blancs	Noirs
	24 - 30
35 - 24	19 - 39
28 - 10	39 - 28
32 - 23 si	18 - 29
10 - 5 gagnent.	
	si 4 - 15
23 - 19	13 - 24
27 - 21	16 - 27
31 - 4 gagnent.	

N° 21 (Ottina)

Blancs	Noirs
	24 - 29
33 - 24	20 - 29
25 - 20	14 - 34
35 - 30	34 - 25
27 - 22	18 - 49
40 - 35	49 - 40
45 - 1 gagnent	

N° 22 (Kléeberg)

Blancs	Noirs
34 - 30	35 - 24
40 - 34	17 - 26
23 - 19	14 - 23
36 - 21	26 - 28
33 - 22	24 - 33
39 - 19	13 - 24
22 - 4 gagnent.	

N° 23 (Raphaël)

Blancs	Noirs
15 - 33	41 - 23
Croyant faire un pour un.	
33 - 6	23 - 45
39 - 33	25 - 34
35 - 30	34 - 25
6 - 1 gagnent.	

N° 24 (Dussaut)

Blancs	Noirs
34 - 30	35 - 24
37 - 32	26 - 37
29 - 23	18 - 38
27 - 7	38 - 27
41 - 3 gagnent	

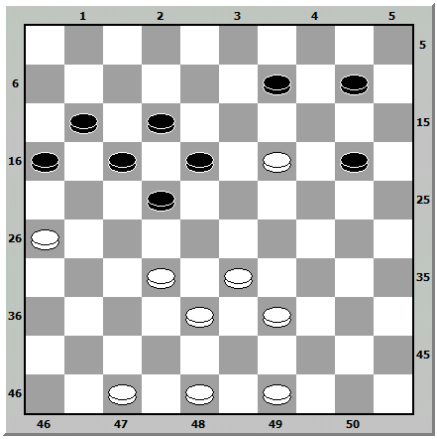
DEUXIÈME PARTIE

6 DEUXIÈME PARTIE

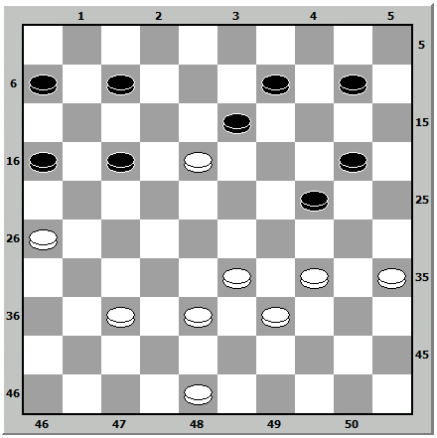
6.1 Études

Coups de Position, Jeu du Pion, Prises forcées, soit tels que l'auteur les a exécutés en jouant, soit modifiés pour en rendre l'étude intéressante.

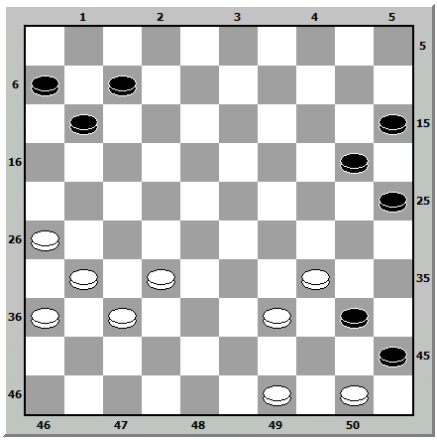
Nº 25



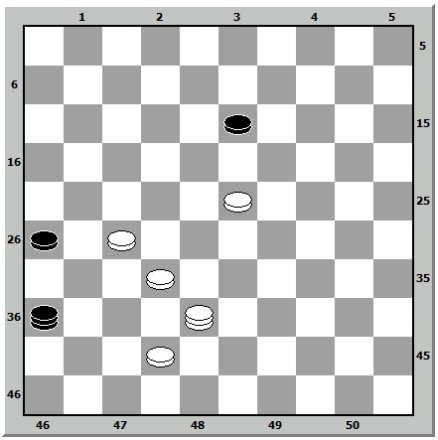
Nº 26



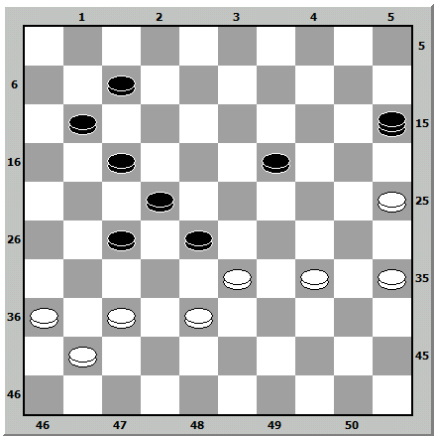
Nº 27



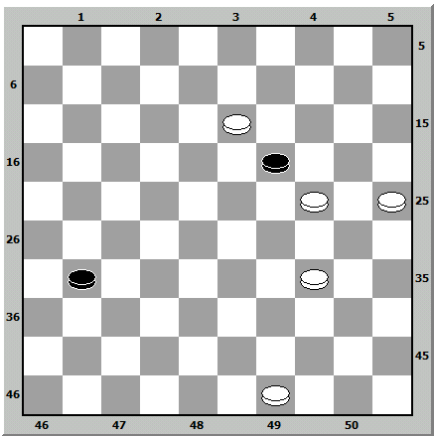
Nº 28



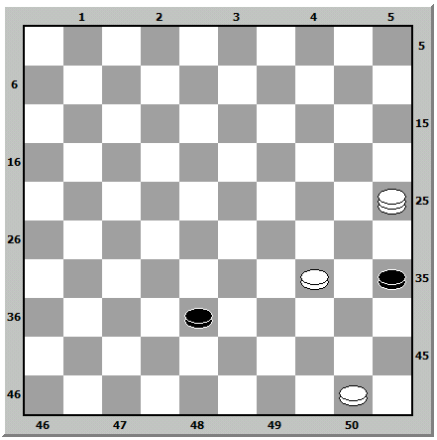
Nº 29



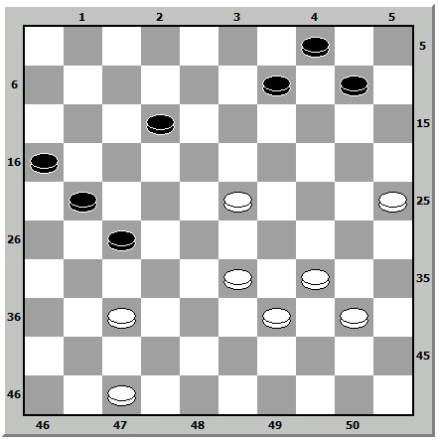
Nº 30 (Avec fin de partie)



Nº 31 Étude de Position

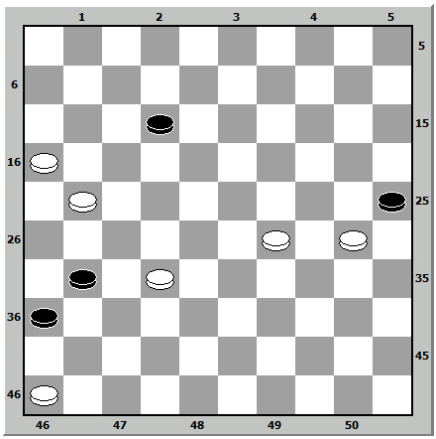


Nº 32 Étude de Position

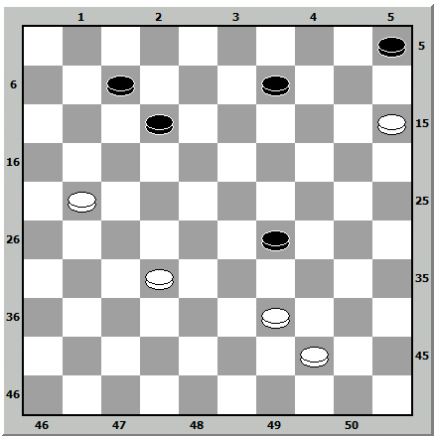


Gain forcé du pion ou de la partie

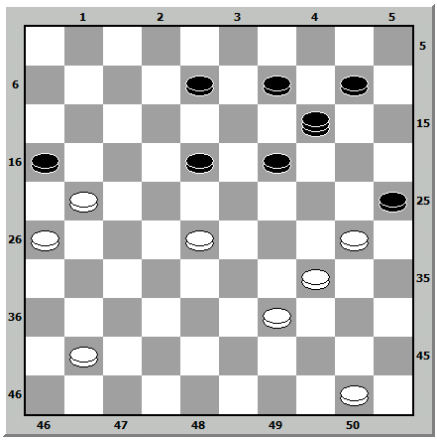
Nº 33



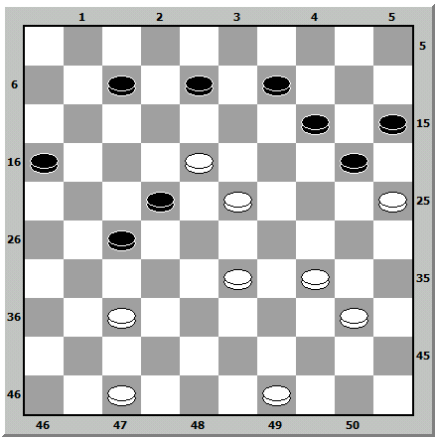
Nº 34



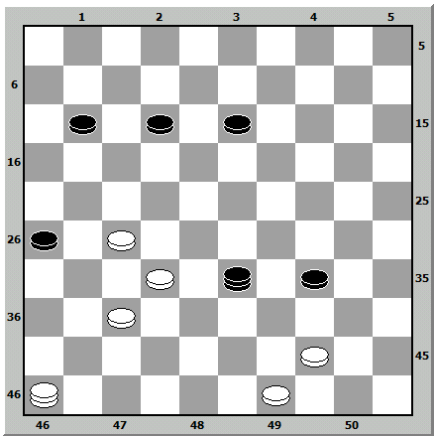
Nº 35



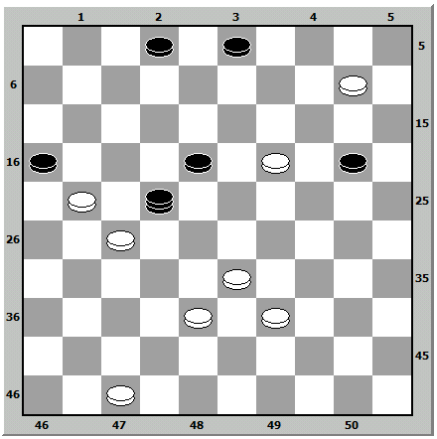
Nº 36



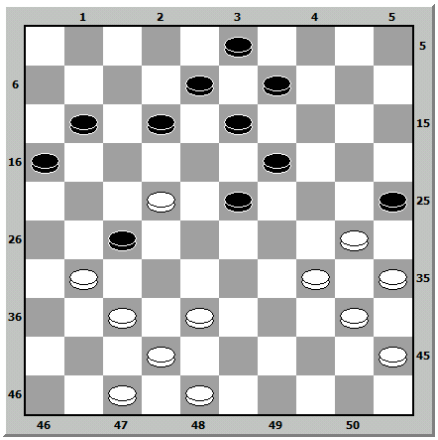
Nº 37



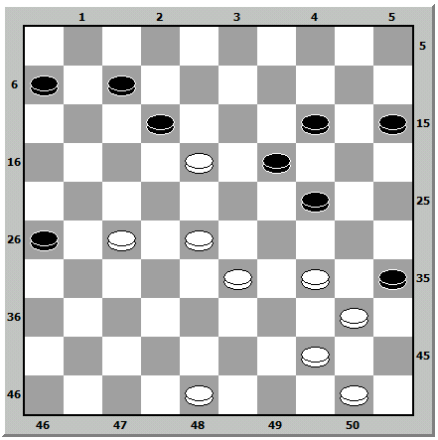
Nº 38 Dédié a Mr. Raphaël



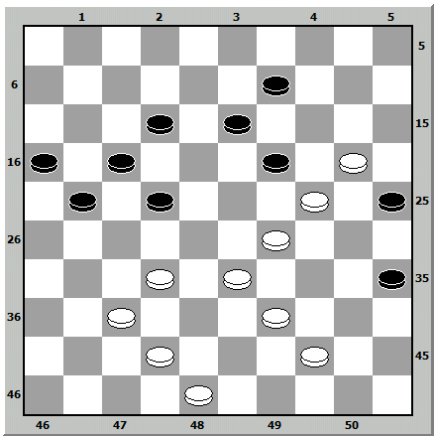
Nº 39



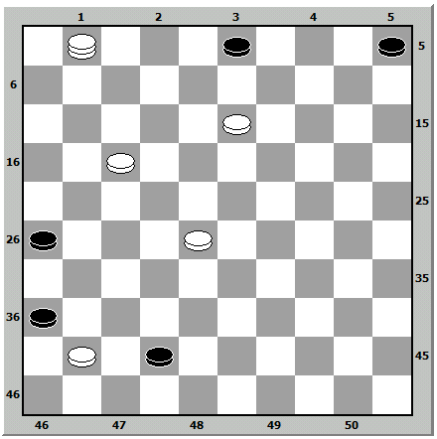
Nº 40



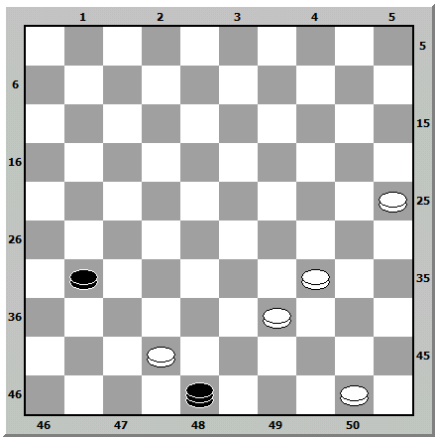
Nº 41



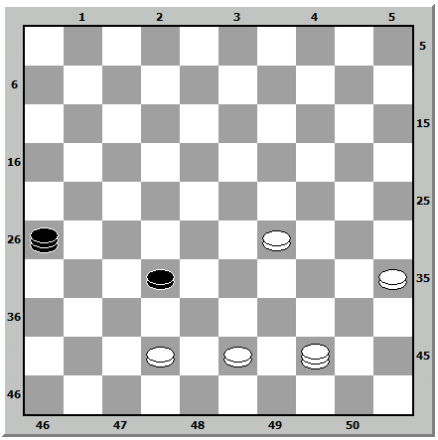
Nº 42



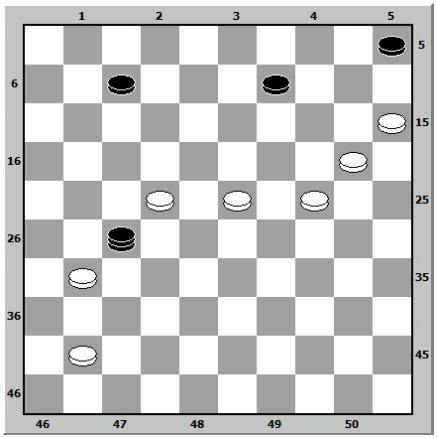
Nº 43



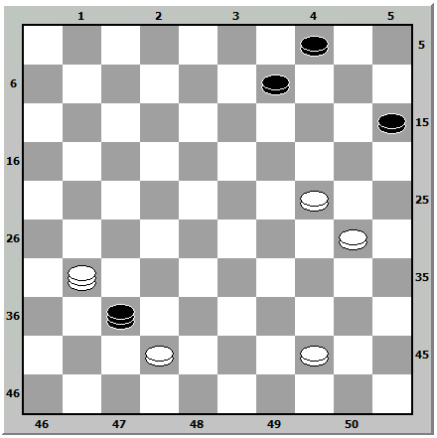
Nº 44



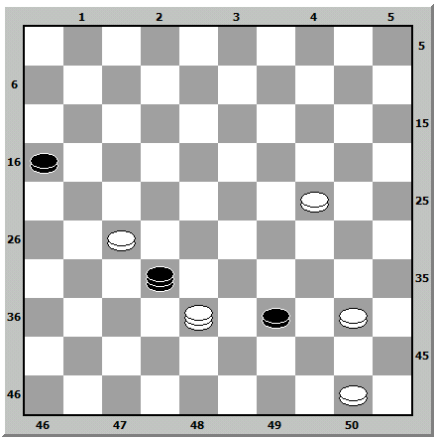
Nº 45



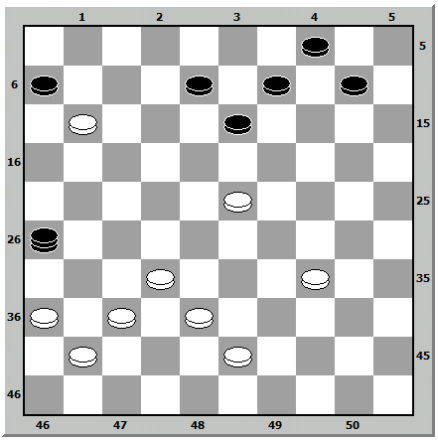
Nº 46



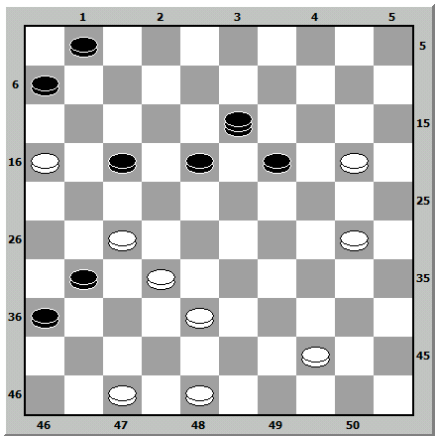
Nº 47



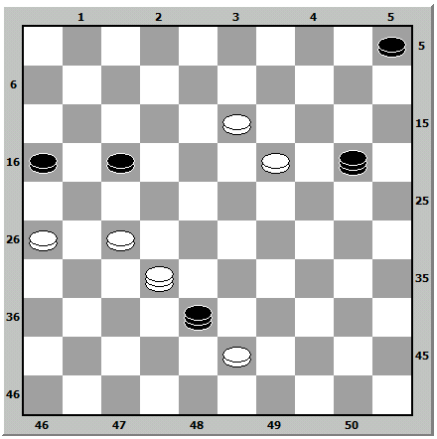
Nº 48



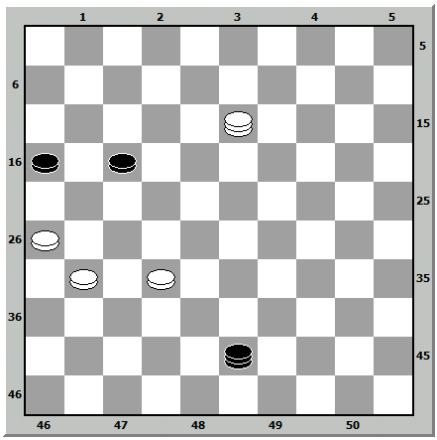
Nº 49



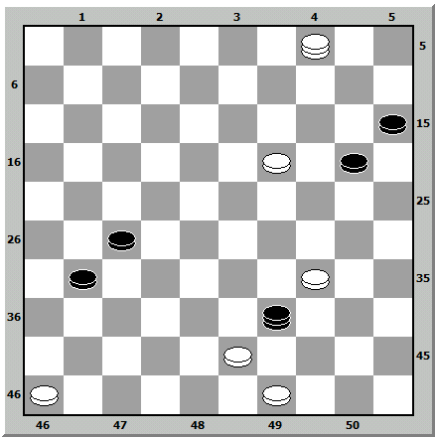
Nº 50



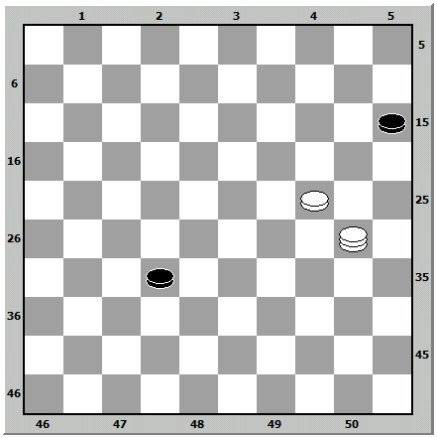
Nº 51



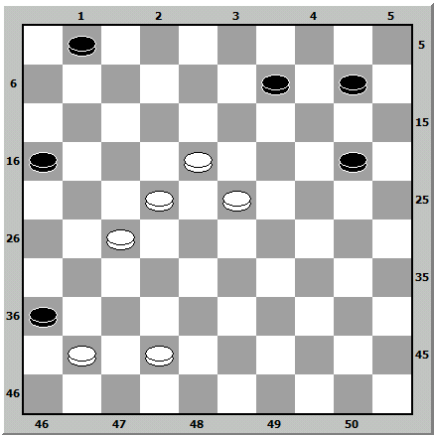
Nº 52



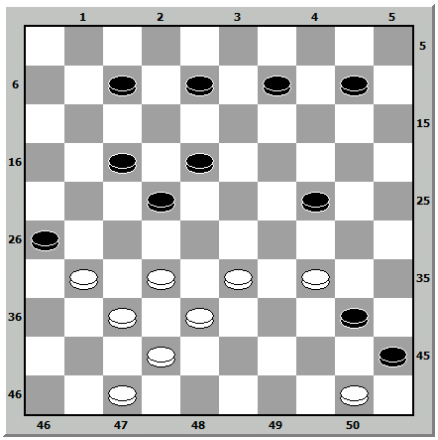
Nº 53



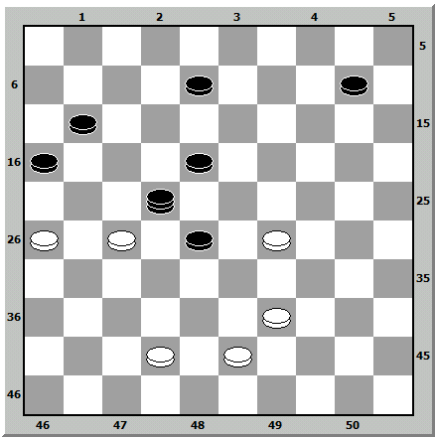
Nº 54



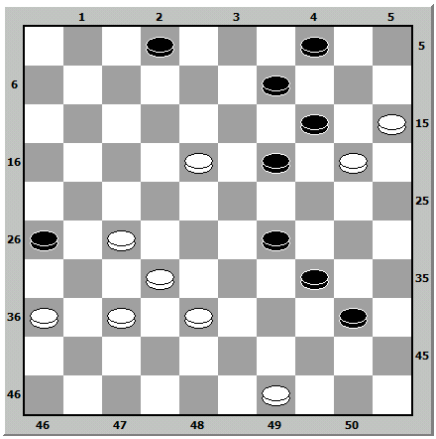
Nº 55



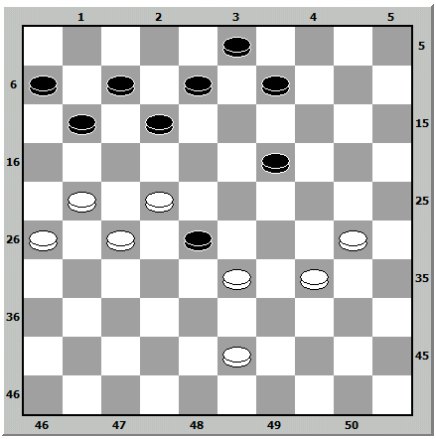
Nº 56



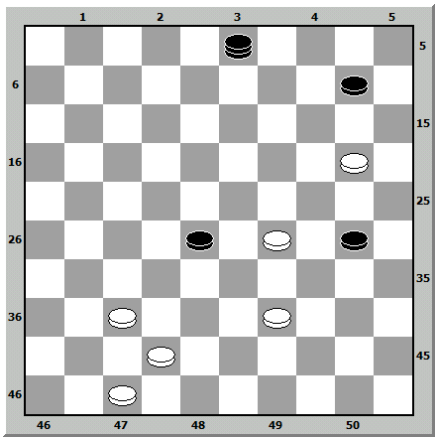
Nº 57



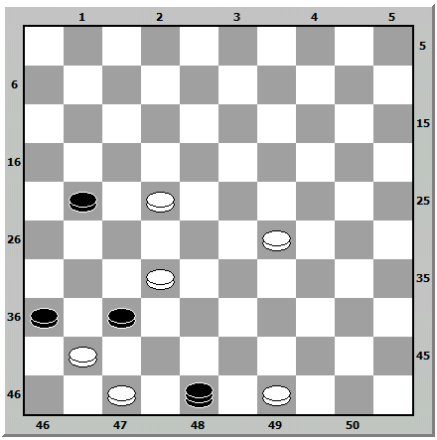
Nº 58



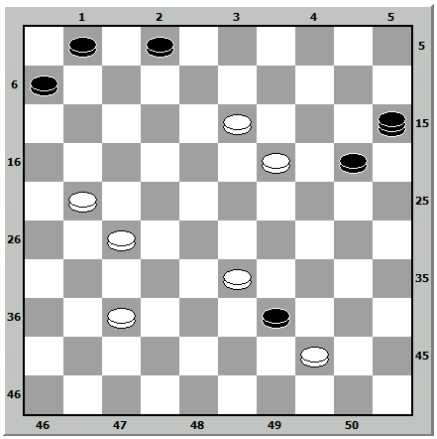
Nº 59



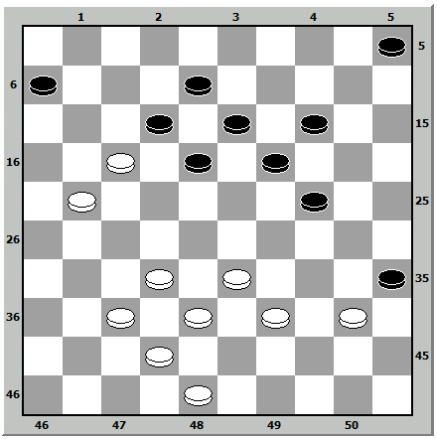
Nº 60



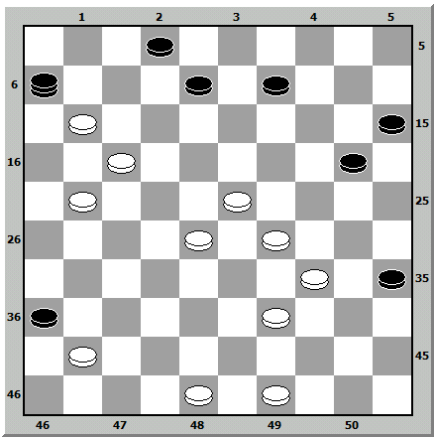
Nº 61



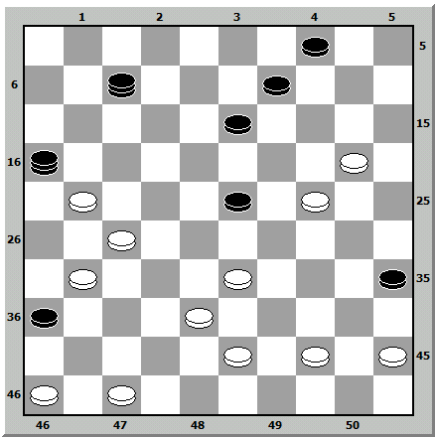
Nº 62



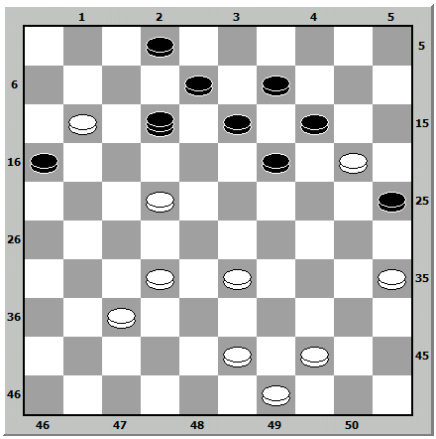
Nº 63



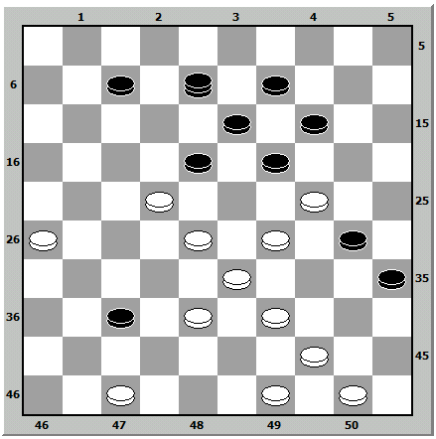
Nº 64



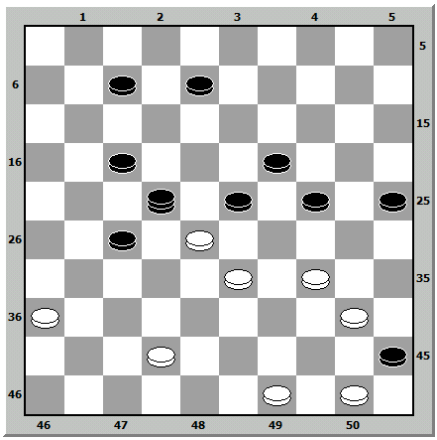
Nº 65 Dédié à M. Raphaël.



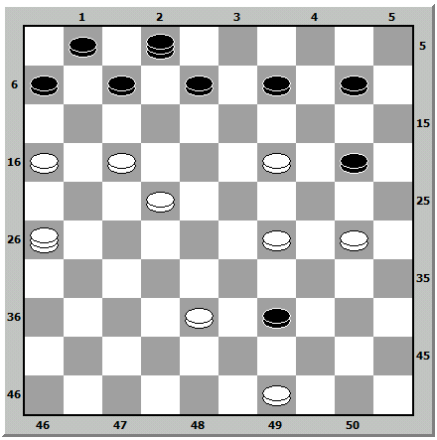
Nº 66



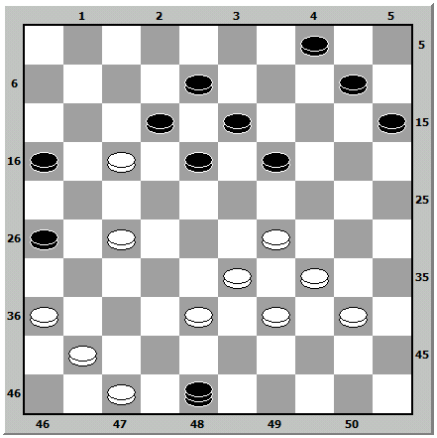
Nº 67



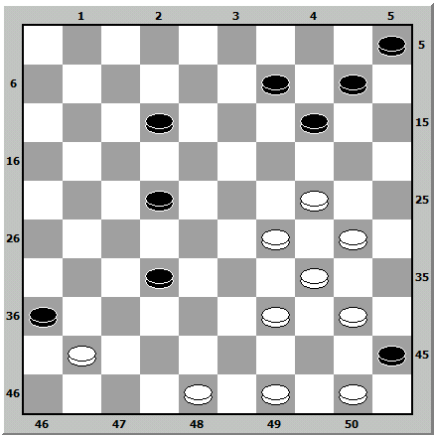
Nº 68



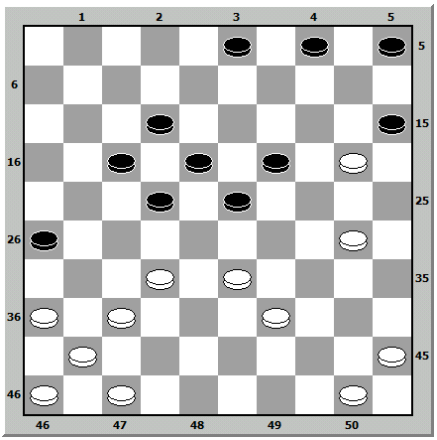
Nº 69



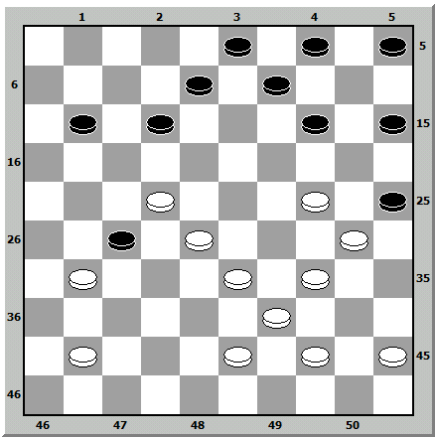
Nº 72



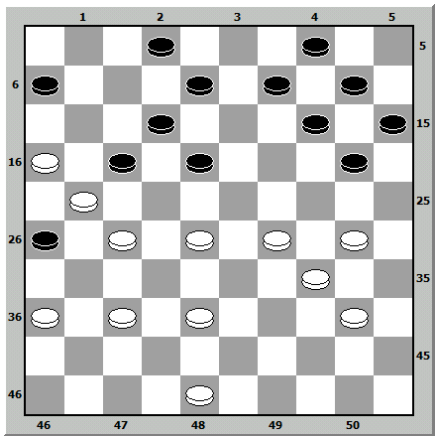
Nº 71



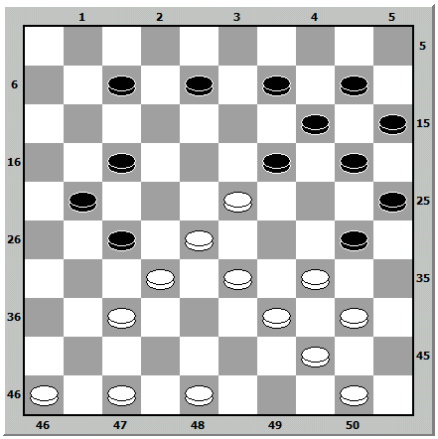
Nº 74



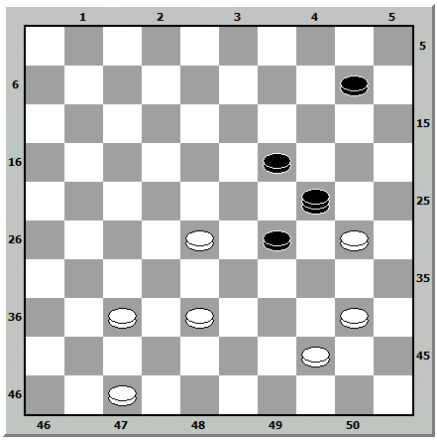
Nº 75



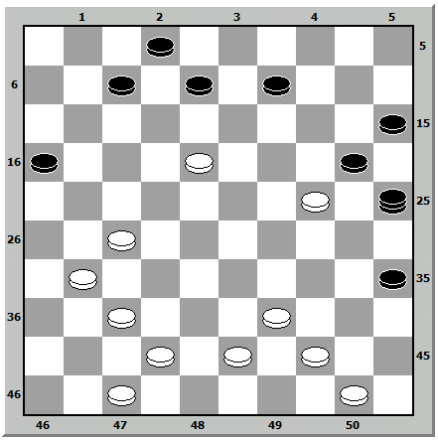
Nº 76



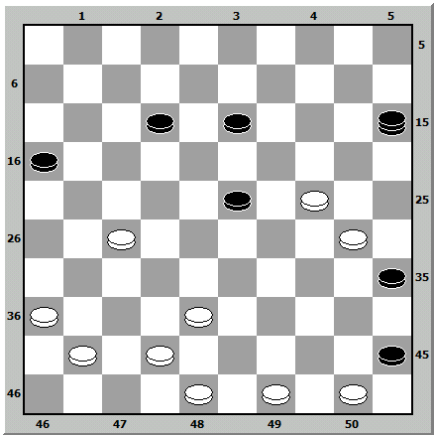
Nº 77



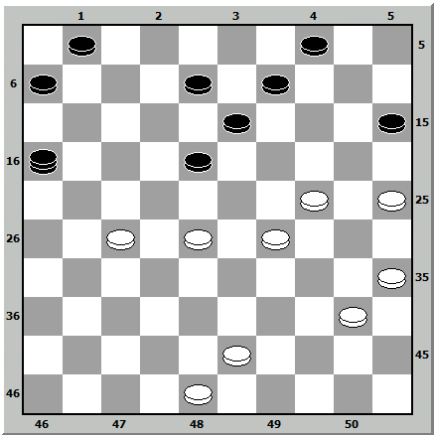
Nº 78



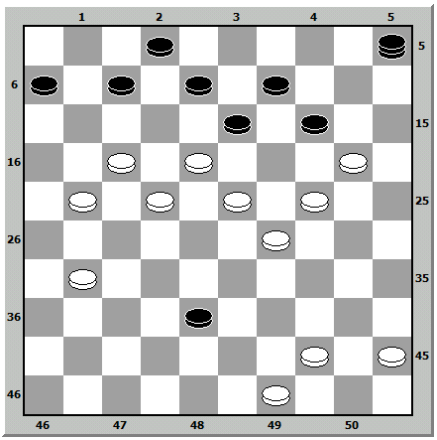
Nº 79



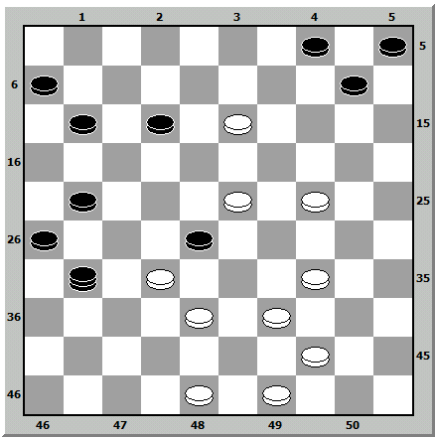
Nº 80



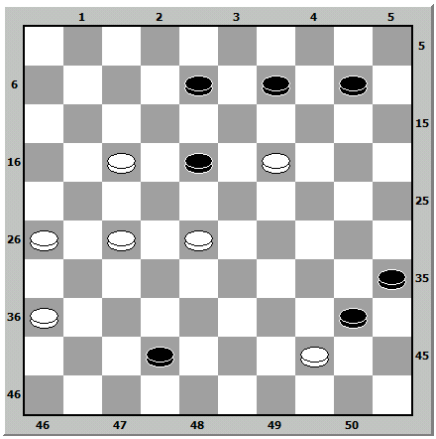
Nº 81



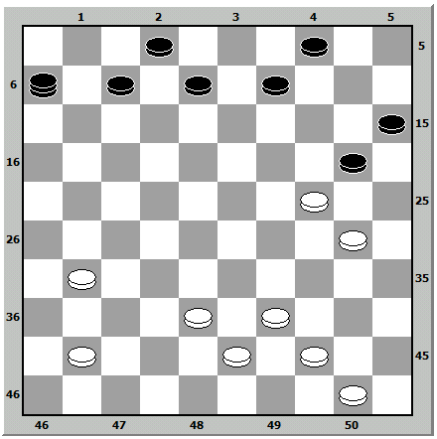
Nº 82



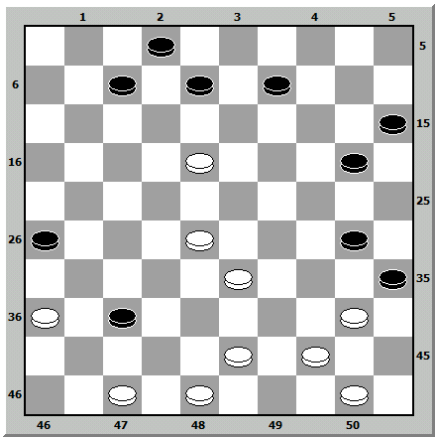
Nº 83



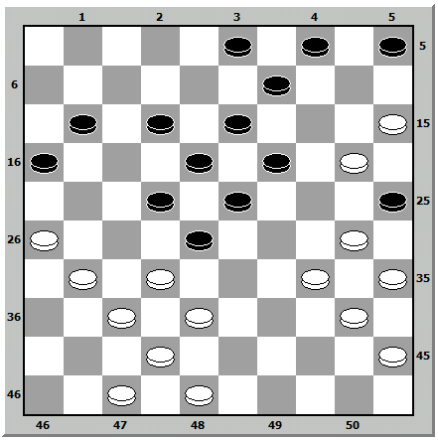
Nº 84



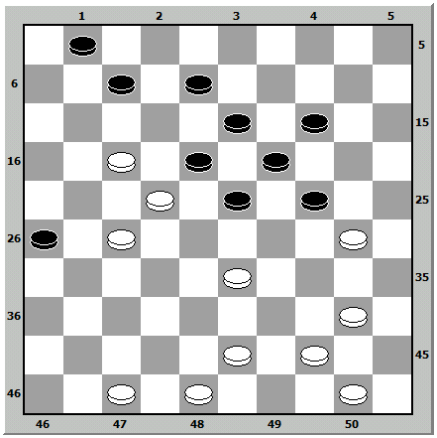
Nº 85



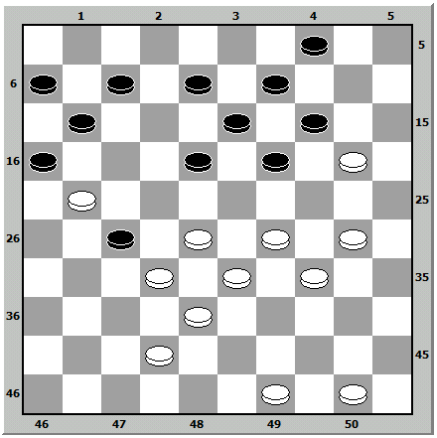
Nº 86



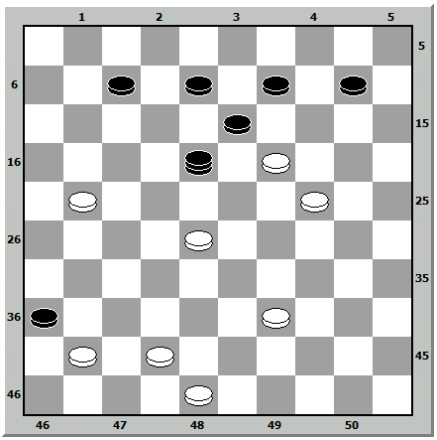
Nº 87



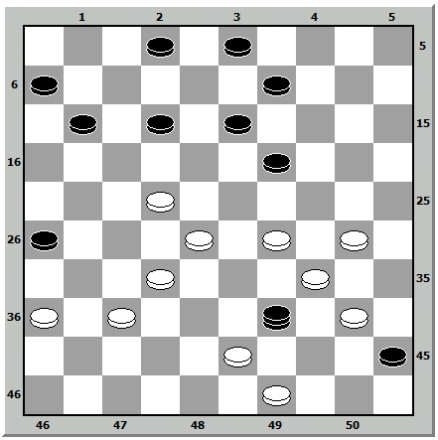
Nº 88



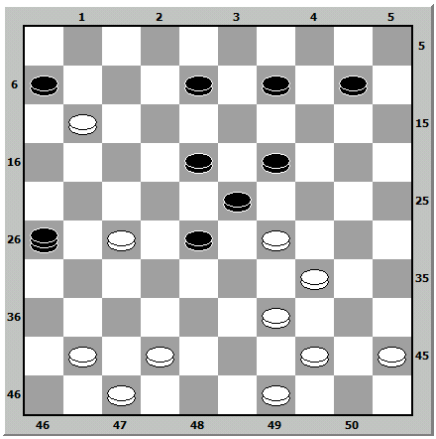
Nº 89



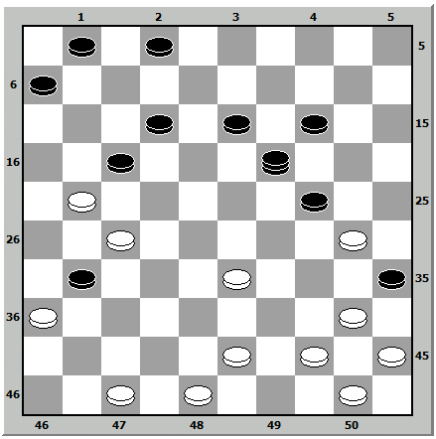
Nº 90



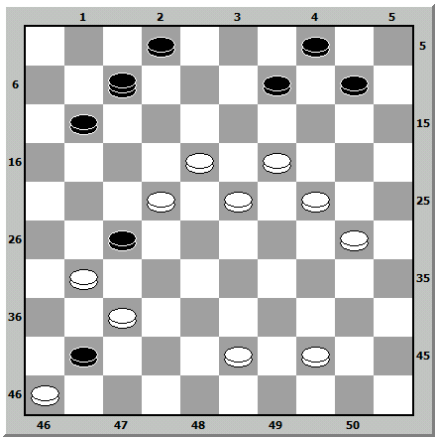
Nº 91



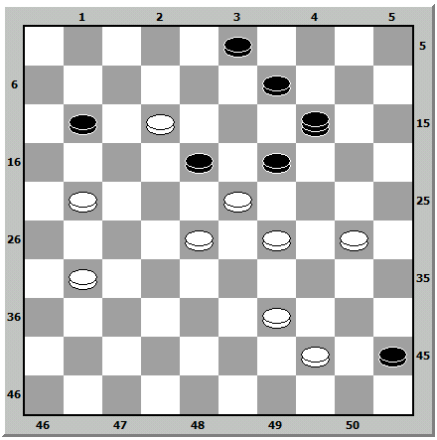
Nº 92



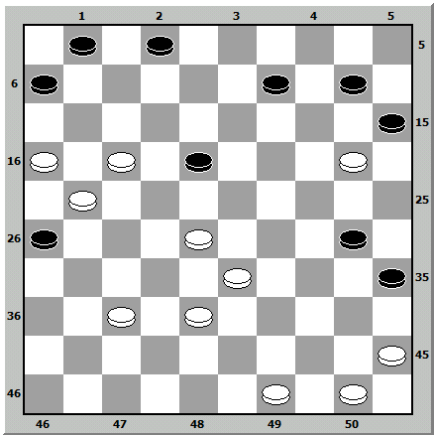
Nº 93



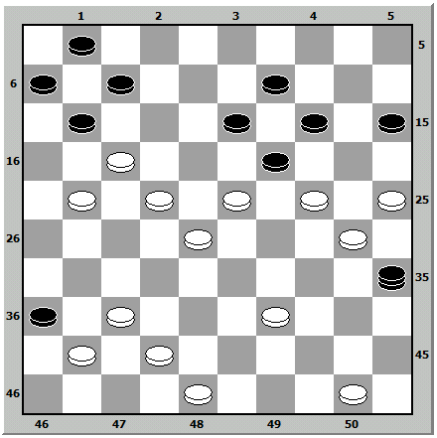
Nº 94



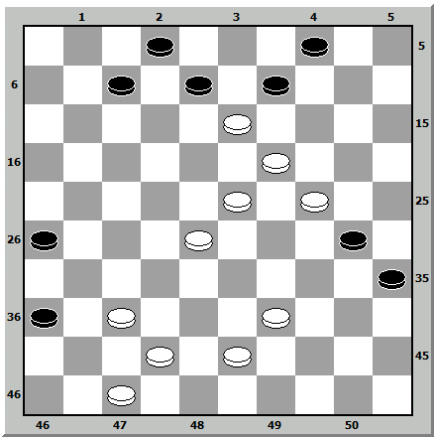
Nº 95



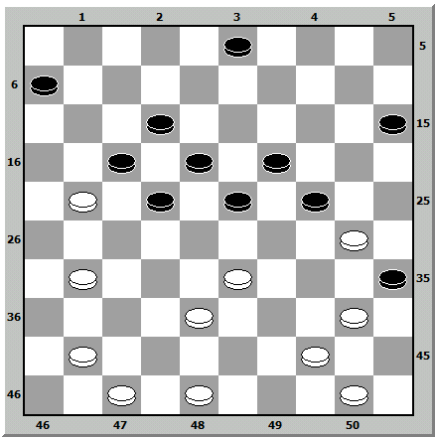
Nº 96



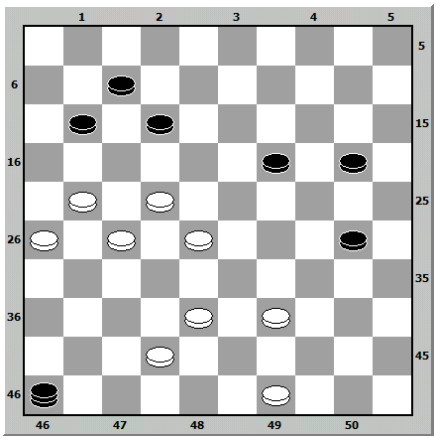
Nº 97



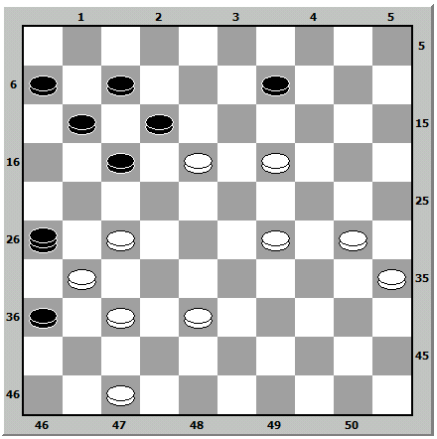
Nº 98



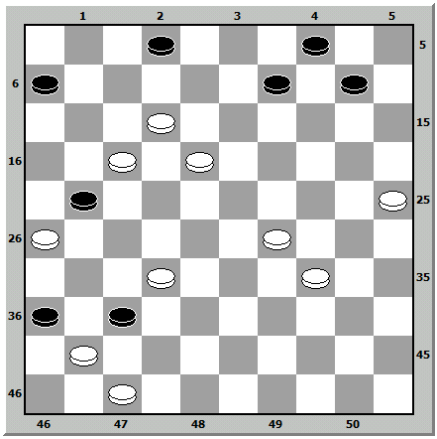
Nº 99



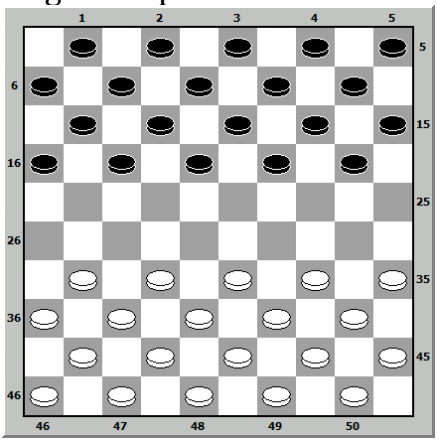
Nº 100



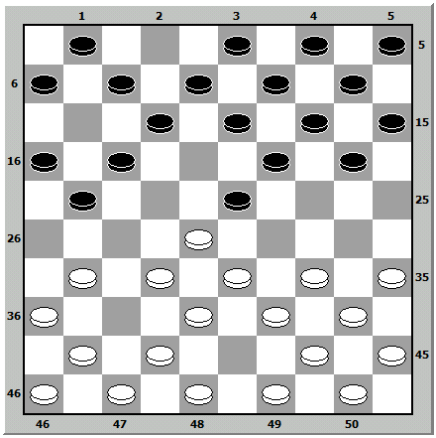
Nº 101



Nº 102 A – Étude pour arriver au gain du pion

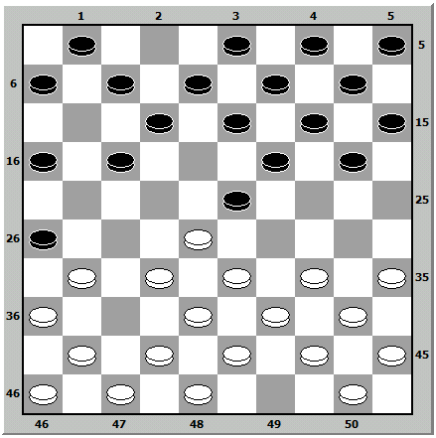


Nº 102 – B



Les noirs, jusque-lá, ont bien joué. Les blancs vont tenter la faute.

Nº 102 - C



Les blancas jouent et gagnent le pion.

6.2 Solutions

de la Deuxième partie

N° 25

Blancs	Noirs
19 - 13	9 - 14
13- 8	12 - 3
26- 21	17 - 26
33 - 28	11 - 17 forcé
28- 23	18 - 29
33- 4 gagnent	

N° 26

Blancs	Noirs
26 - 21	17-26 forcé
18 - 12	7 - 18
34 - 30	13 - 19 forcé
37 - 31	26 - 37
38 -32	37 - 28
33 - 15 gagnent	

N° 27

Blancs	Noirs
26 - 21	40 - 29
21 - 17	11 - 22
32 - 27	22 - 28 forcé
27 - 22	28 - 17
39 - 33	29 - 38
37 - 32	28 - 17
31 - 2 gagnent	

N° 28

Blancs	Noirs
23 - 18	13 - 31
38 - 15	36 - 41
41 - 37	31 - 42
15 - 36 gagnent	
si 36 - 47	
42 - 38	47 - 33
15 - 47 gagnent	

N° 29

Blancs	Noirs
34 - 29	28 - 39
36 - 31	15 - 36
37 - 32	27 - 38
35 - 30	36 - 27
30 - 24	19 - 30
25 - 1 gagnent	

N° 30

Blancs	Noirs
13 - 9	19 - 39
9 - 4	31 – 37 forcé
4 - 36	si 39 - 44
49 - 40	37 - 42
36 - 47 gagnent.	
si 37 - 42	
49 - 43	39 - 48
36 - 47 gagnent	

N° 31

Blancs	Noirs
50 - 45	38 - 42
meilleur	
25 - 20	si 42 - 47
20 - 42 gagnent	
si 42 - 48	
20 - 25 gagnent	

N° 32

Blancs	Noirs
23 - 18	12 - 23
33 - 29 - si	27 - 22
37 - 19 gagnent un pion	
si 23 - 28	
29 - 23	28 - 19
25 - 20	14 - 25
37 - 32	27 - 28
39 - 33	38 - 29
34 - 5 gagnent	

N° 33

Blancs	Noirs
46 - 41	25 - 23
41 - 37	31 - 42
32 - 28	23 - 32
21 - 17	12 - 21
16 - 47 gagnent.	

N° 34

Blancs	Noirs
15 - 10	5 - 14 forcé
39 - 34	29 - 49
21 - 17	49 - 13
17 - 10 gagnent	

N° 35

Blancs	Noirs
50 - 45	16 - 27
30 - 24	19 - 30
39 - 33	14 - 46
26 - 21	30 - 28
21 - 5 gagnent	

N° 36

Blancs	Noirs
49 - 44	22 - 13
23 - 19	13 – 24 forcé
37 - 31	27 - 36
47 - 41	36 - 47
34 - 30	47 - 45
30 - 10	15 - 4
25 - 1 gagnent	

N° 37

Blancs	Noirs
44 - 40	34 - 45
37 - 22	33 - 11
32 - 28	11 - 50
37 - 31	26 - 37
46 - 1	50 - 28
49 - 44	28 - 50
1 - 6 gagnent	

N° 38

Blancs	Noirs
38 - 32	22 - 36
32 - 27	36 - 22
10 - 5	16 - 27
19 - 14	20 - 9
5 - 28 gagnent	

N° 39

Blancs	Noirs
31 - 26	27 - 18
26 - 21	16 - 27
30 - 24	19 - 39
38 - 33	à volonté
37 - 32	18 - 27
35 - 30	25 - 34
40 - 16 gagnent	

N° 40

Blancs	Noirs
28 - 22	12 - 23
22 - 18	23 - 12
34 - 29	15 - 20 forcé
27 - 21	36 - 17
44 - 39	35 - 44
29 - 23	19 - 28
33 - 2 gagnent.	

N° 41

Blancs	Noirs
37 - 31	25 - 14
31 - 27	22 - 31 forcé
32 - 28	19 - 30
29 - 24	30 - 19
28 - 23	19- 28
33 - 11	16 - 7
44 - 40	35 -33
42 - 38	33 - 42

48 - 10 gagnent.

N° 42

Blancs	Noirs
41 - 37	42 - 31
13 - 8	3 - 1

28 - 22 gagnent.

N° 43

Blancs	Noirs
42 - 37	31 - 42
50 - 45	42 - 47
39 - 33	47 - 40

45 - 34 gagnent.

N° 44

Blancs	Noirs
43 - 38	32 - 43 forcé
29 - 24	26 - 48

44 - 49 gagnent.

N° 45

Blancs	Noirs
22 - 17	27 - 47
17 - 12	7 - 29
24 - 33	47 - 29
20 - 14	9 - 20

15 - 33 gagnent.

N° 46

Blancs	Noirs
24 - 19	37 - 25
19 - 14	9 - 20

31 - 48 gagnent.

N° 47

Blancs	Noirs
40 - 34	39 - 19
38 - 24	si 19 - 30

27 - 38 gagnent.

si 32 - 21

24 - 26 gagnent

N° 48

Blancs	Noirs
34 - 29	26 - 15
36 - 31	6 - 17
23 - 18	13 - 22
43 - 38	15 - 27

32 - 5 gagnent

N° 49

Blancs	Noirs
48 - 43	31 - 22
47 - 41	36 - 47
32 - 27	47 - 49
20 - 14	49 - 21
14 - 12	17 - 8

16 - 9 gagnent

N° 50

Blancs	Noirs
13 - 9	38 - 49
19 - 13	20 - 3
13 - 8	3 - 12
32 - 28	49 - 21
28 - 11	16 - 7

26 - 8 gagnent

N° 51

Blancs	Noirs
32 - 27	43 - 21
13 - 35	21 - 49
31 - 27	49 - 21
35 - 49 gagnent	

N° 52

Blancs	Noirs
4 - 13	39 - 25 meilleur
46 - 41	25 - 48
49 - 43	48 - 25
41 - 37	31 - 42
13 - 48 gagnent	

N° 53

Blancs	Noirs
30 - 43	32 - 37 forcé
43 - 25	si 37 - 42
25 - 48	42 - 47
48 - 25 gagnent	
	si 37 - 41
25 - 14 gagnent.	

N° 54

Blancs	Noirs
27 - 21	36 - 38
18 - 13	16 - 29
13 - 42 gagnent.	

N° 55

Blancs	Noirs
31 - 27	40 - 29
33 - 28	22 -33
27 - 22	18 - 27
32 - 5 gagnent.	

N° 56

Blancs	Noirs
26 - 21	22 - 48
47 - 41	16 - 27
39 - 33	48 - 23
33 - 2	16 - 27
2 - 5 gagnent.	

N° 57

Blancs	Noirs
37 - 31	26 - 28
36 - 31	14 - 25
15 - 10	4 - 15
49 - 44	40 - 49
27 - 22	49 - 36
22 - 4	36 - 13
4 - 45 gagnent.	

N° 58

Blancs	Noirs
30 - 24	19 - 49
22 - 17	11 - 31
26 - 37	48 - 17
33 - 4 gagnent.	

N° 59

Blancs	Noirs
47 - 41	3 - 25
29 - 24	30 - 19
37 - 32	25 - 46
32 - 5 gagnent.	

N° 60

Blancs	Noirs
49 - 43	48 - 38 prennent 4 pions
41 - 43	21 - 27
43 - 38	27 - 31
38 - 22 gagnent.	

N° 61

Blancs	Noirs
19 - 14	20 - 18
27 - 22	15 - 28

44 - 13 gagnent.

N° 62

Blancs	Noirs
17 - 11	6 - 26
37 - 31	26 - 28
33 - 22	35 - 33
38 - 9	si 18 - 27
9 - 7 gagnent	
	si 13 - 4

22 - 2 gagnent.

N° 63

Blancs	Noirs
49 - 43	36 - 47
48 - 42	47 - 7
29 - 24	6 - 50
43 - 39	50 - 30

34 - 1 gagnent

N° 64

Blancs	Noirs
47 - 41	36 - 47
46 - 41	47 - 36
33 - 29	24 - 33
23 - 14	9 - 29
27 - 22	16 - 18
43 - 39	36 - 30
36 - 30	35 - 24

45 - 1 gagnent.

N° 65

Blancs	Noirs
44 - 40	16 - 7
49 - 44	12 - 45
35 - 30	25 - 34
44 - 40	14 - 25
40 - 29	45 - 28

32 - 1 gagnent

N° 66

Blancs	Noirs
50 - 45	18 - 27
24 - 20	14 - 25
47 - 41	37 - 46
26 - 21	46 - 32
49 - 43	32 - 40
45 - 34	30 - 28

21 - 1 gagnent.

N° 67

Blancs	Noirs
50 - 44	23 - 32
34 - 30	22 - 50
36 - 31	24 - 44

31 - 24 gagnent.

N° 68

Blancs	Noirs
6 - 11	7 - 16
17 - 12	8 - 28
29 - 24	20 - 29
26 - 21	2 - 35
49 - 44	16 - 32

21 - 44 gagnent

N° 69

Blancs	Noirs
27 - 22	36 - 38
33 - 28	16 - 29
41 - 37	48 - 31
38 - 32	27 - 38
36 - 27	21 - 23
29 - 9	4 - 13
39 - 33	38 - 29

34 - 5 gagnent.

N° 70

Blancs	Noirs
35 - 30	24 - 26
36 - 31	25 - 45
28 - 22	26 - 19

22 - 4 gagnent.

N° 71

Blancs	Noirs
50 - 44	22 - 42
43 - 38	13 - 47
44 - 40	42 - 33
40 - 38	47 - 6
32 - 28	6 - 50

46 - 1 gagnent.

N° 72

Blancs	Noirs
24 - 20	36 - 47
29 - 24	14 - 25
40 - 35	47 - 15
48 - 42	15 - 47
39 - 33	47 - 40
35 - 44	25 - 34
44 - 39	34 - 43

49 - 7 gagnent.

N° 73

Blancs	Noirs
37 - 31	si 15 - 35
45 - 40	26 - 28
36 - 31	35 - 44
31 - 27	22 - 31
33 - 24	44 - 33
41 - 37	31 - 42

47 - 7 gagnent

si 26 - 28

36 - 31	15 - 35

45 - 40 etc

Même suite.

N° 74

Blancs	Noirs
31 - 26	27 - 18
28 - 22	18 - 27
24 - 19	14 - 23
34 - 29	23 - 34 forcé
33- 29	34 - 23
44 - 40	25 - 34

40 - 16 gagnent.

N° 75

Blancs	Noirs
37 - 31	26 - 37
28 - 23	17 - 26
23 - 19	14 - 23
38 - 32	37 - 28
16 - 11	6 - 17
27 - 22	18 - 27
29 - 7	2 -11
30 - 24	20 - 29

34 - 5 gagnent.

N° 76

Blancs	Noirs
33 - 29	27 - 38
47 - 42	38 - 47
37 - 32	47 - 24
39 - 33	24 - 27
28 - 22	27 - 29
34 - 23	19 - 28 \
40 - 34	30 - 39

44 - 4 gagnent.

N° 77

Blancs	Noirs
47 - 41	24 - 35
40 - 34	35 - 23
37 - 32	23 - 46

34 - 5 gagnent.

N° 78

Blancs	Noirs
27 - 21	16 - 36
47 - 41	36 - 40
50 - 45	25 - 30

45 - 1 gagnent

N° 79

Blancs	Noirs
48 - 43	15 - 29 forcé
49 - 44	35 - 24
38 - 32	29 - 47
36 - 31	47 - 36
44 - 40	45 - 34
32 - 28	23 - 21
43 - 39	36 - 44

50 - 26 gagnent.

N° 80

Blancs	Noirs
27 - 22	si 16 - 49
25 - 20	18 - 27
28 - 22	27 - 18
35 - 30	49 - 35
20 - 14	9 - 20
30 - 25	35 - 19

25 - 3 gagnent.

si 18 - 27

28 - 22	27- 18

Même suite.

N° 81

Blancs	Noirs
45 - 40	14 - 25
23 - 19	5 - 45
44 - 39	45 - 12
17 - 11	12 - 19
49 - 43	6 - 28

43 - 1 gagnant.

N° 82

Blancs	Noirs
23 - 18	12 - 23 forcé
24 - 20	31 - 25
34 - 29	23 - 43
32 - 23	43 - 32
44 - 39	25 - 43

49 - 7 gagnent.

N° 83

Blancs	Noirs
36 - 31	40 - 49
28 - 23	49 - 12
26 - 21	12 - 37
23 - 5	37 -14

5 - 48 gagnent.

N° 84

Blancs	Noirs
40 - 34	6 - 35
50 - 44	35 - 49
30 - 25	20 - 29
38 - 33	49 - 47
33 - 24	47 - 20

25 - 1 gagnent.

N° 85

Blancs	Noirs
48 - 42	37 - 39
36 - 31	26 - 37
47 - 41	37 - 46
50 - 45	46 - 12
40 - 34	12 - 49
33 - 44	49 - 40

45 - 1 gagnent.

N° 86

Blancs	Noirs
15 - 10	4 - 24
31 - 27	22 - 31
26 - 21	16 - 27
37 - 26	28 - 37
42 - 22	18 - 27
34 - 29	24 - 42
47 - 38	25 -34

40 - 16 gagnent

N° 87

Blancs	Noirs
47 - 42	24 - 35
17 - 11	7 - 16
44 - 39	35 - 44
27 - 21	26 - 28
33 - 22	18 - 27
43 - 38	44 - 33

38 - 29 gagnent.

N° 88

Blancs	Noirs
42 - 37	14 - 25
29 - 23	18 - 40
49 - 43	25 - 34
43 - 39	34 - 43
38 - 49	27 - 29
50 - 45	16 - 27

45 - 1 gagnent.

N° 89

Blancs	Noirs
42 - 37	36 - 47
48 - 42	47 - 26
19 - 14	26 - 19

14 - 5 gagnent.

N° 90

Blancs	Noirs
30 - 24	39 - 18
36 - 31	19 - 39
49 - 44	45 - 23
28 - 17	26 - 28
44 - 4	11 - 22

4 - 27 gagnent

N° 91

Blancs	Noirs
34 - 30	26 - 25
41 - 37	6 - 17
47 - 42	au choix
45 - 40	34 - 45
49 - 43	25 - 48
37 - 32	48 - 22
32 - 5	22 - 50

5 - 6 gagnent.

N° 92

Blancs	Noirs
43 - 39	17 - 26
40 - 34	31 - 22
44 - 40	35 - 44
34 - 29	24 - 35
47 - 41	19 - 46
33 - 28	46 - 43
48 - 39	44 - 33
45 - 40	35 - 44

50 - 10 gagnent.

N° 93

Blancs	Noirs
19 - 13	27 - 36
24 - 19	41 - 32
46 - 41	36 - 47
22 - 17	11 - 22
18 - 38	47 - 49
19 - 14	49 - 8

14 - 1 gagnent.

N° 94

Blancs	Noirs
12 - 8	3 - 12
30 - 24	19 - 30
29 - 24	18 - 30
39 - 34	14 - 17
34 - 3	17 - 50

3 - 6 gagnent.

N° 95

Blancs	Noirs
17 - 12	26 - 8
28 - 22	18 - 27 forcé
16 - 11	6 - 17
37 - 32	15 - 24

32 - 5 gagnent.

N° 96

Blancs	Noirs
23 - 18	36 - 38
48 - 42	38 - 47
37 - 31	47 - 20
31 - 26	35 - 24
28 - 23	19 - 28
22 - 33	24 - 16
26 - 21	16 - 12
17 - 10	15 - 4
25 - 3	4 - 9 meil.
3 - 14	7 - 12
14 - 3	11 - 17
50 - 44	6 - 11
44 - 39	1 - 6
3 - 9	11 - 16
9 - 36	17 - 21
39 - 33	12 - 17
36 - 9	21 - 26
33 - 28	16 - 21

9 - 23 gagnent.

N° 97

Blancs	Noirs
37 - 31	9 - 20
19 - 13	26 - 28
39 - 34	48 - 9

34 - 1 gagnent

N° 98

Blancs	Noirs
31 - 27	17 - 26
48 - 42	22 - 31
42 - 37	31 - 42
44 - 39	35 - 44
41 - 36	24 - 35
36 - 31	26 - 37
38 - 32	37 - 28
33 - 24	44 - 33

47 - 7 gagnent.

N° 99

Blancs	Noirs
49 - 43	46 - 19
38 - 32	19 - 48
39 - 34	49 - 17
34 - 23	17 - 28 meil.
23 - 32	12 - 18
32 - 28	7 - 12 forcé
21 - 16	11 - 17
26 - 21	17 - 26

16 - 11 gagnent.

N° 100

Blancs	Noirs
27 - 22	12 - 25
37 - 32	26 - 27

22 - 1 gagnent.

N° 101

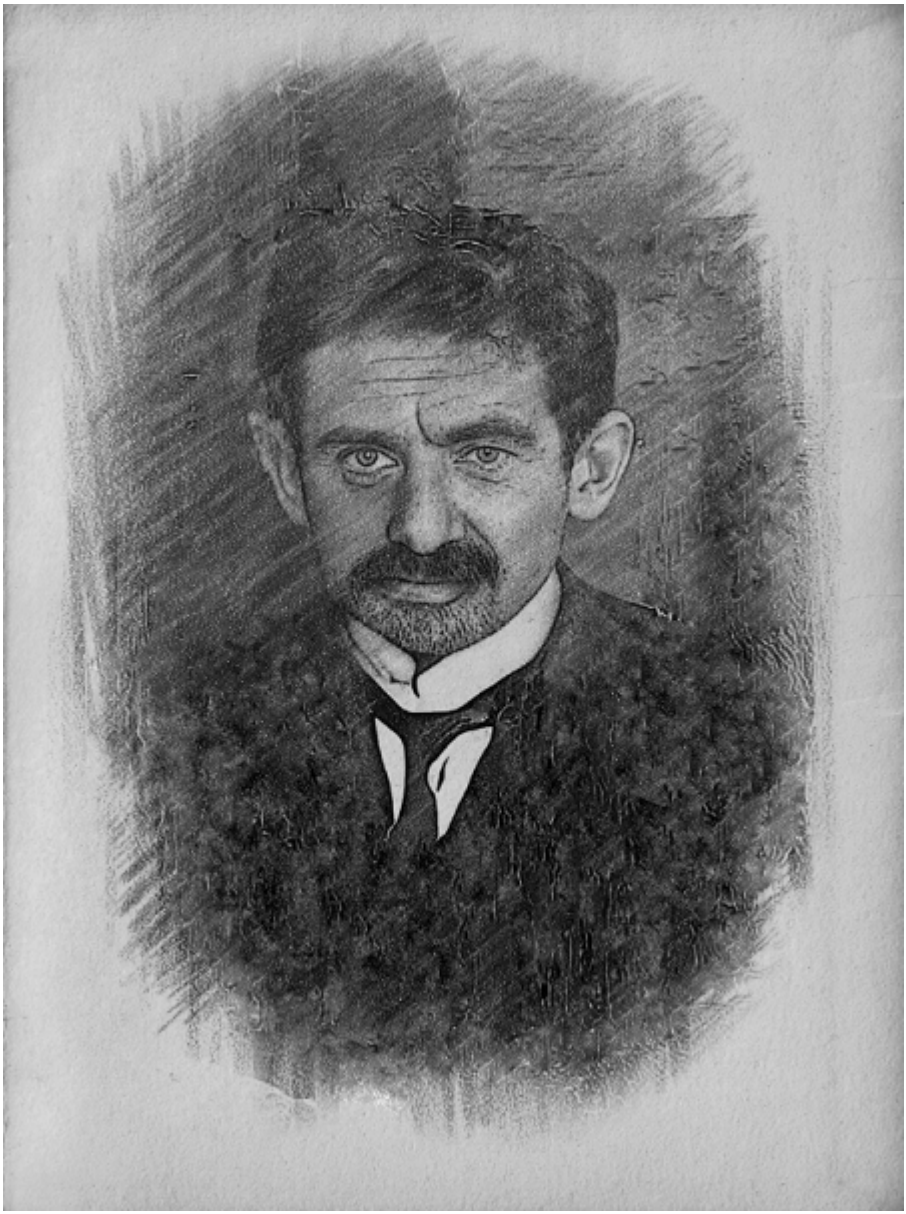
Blancs	Noirs
25 - 20	si 37 - 28
29 - 23	28 - 19
20 - 14	9 - 20
18 - 13	19 - 8
12 - 3	21 - 12
3 - 17 ou 25	
	si 37 - 46
18 - 13	46 - 11
26 - 17	11 - 8

12 - 5 gagnent.

N° 102

Blancs	Noirs
31 - 27	18 - 22
27 - 18	12 - 23
33 - 28	17 - 21
39 - 33	7 - 12
37 - 31	2 - 7
43 - 39	11 - 17
49 - 43	21 - 26
33 - 29	26 - 37
29 - 18	13 - 33
38 - 29	37 - 28
39 - 33	28 - 30

35 - 22 gagnent un pion.



Dessin 6: Isidore Weiss
© Droit commercial d'utilisation: Govert Westerveld

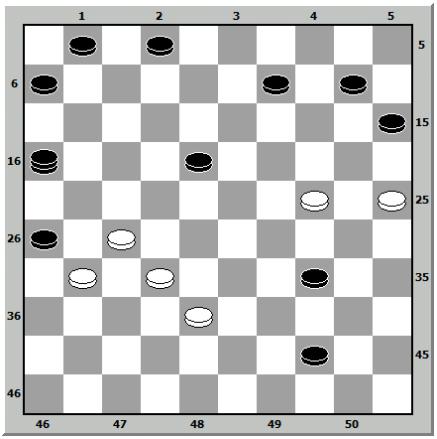
TROISIÈME PARTIE

7 TROISIÈME PARTIE

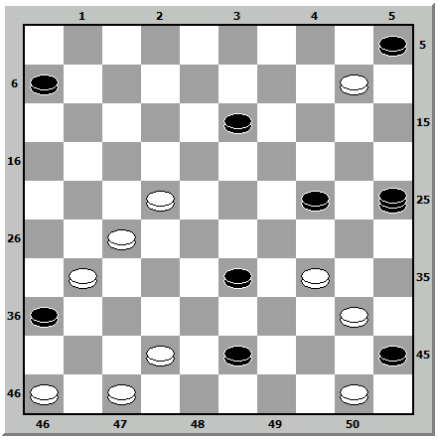
7.1 Problèmes

Dessin 7: Henri Lesage
© Droit commercial d'utilisation: Govert Westerveld

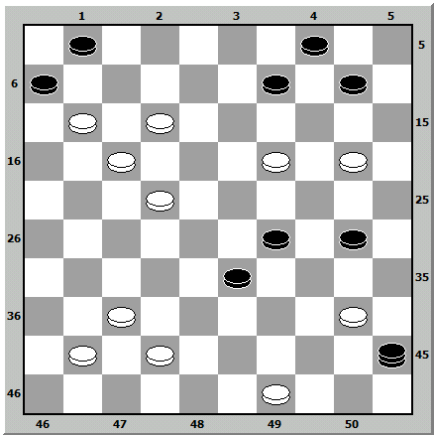
Nº 103



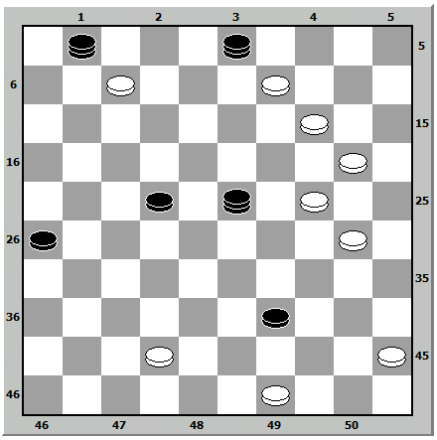
Nº 104



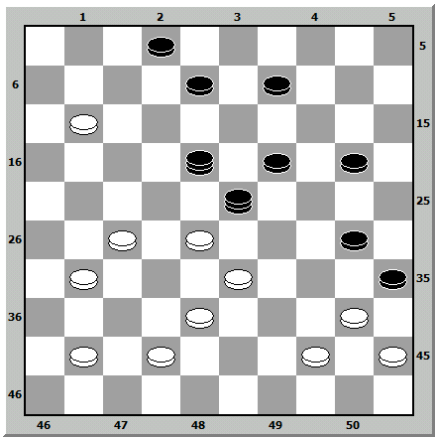
Nº 105



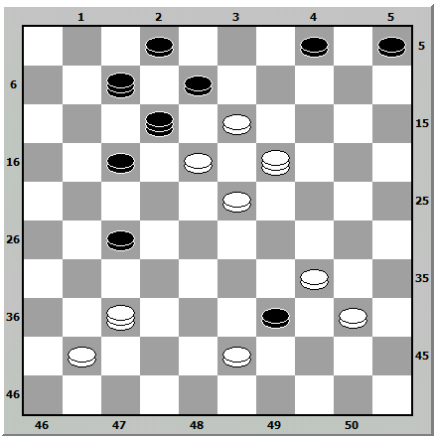
Nº 106



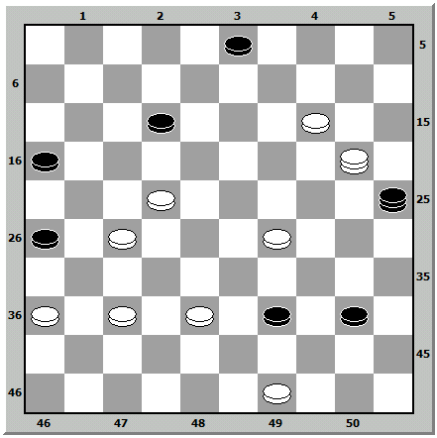
N° 107



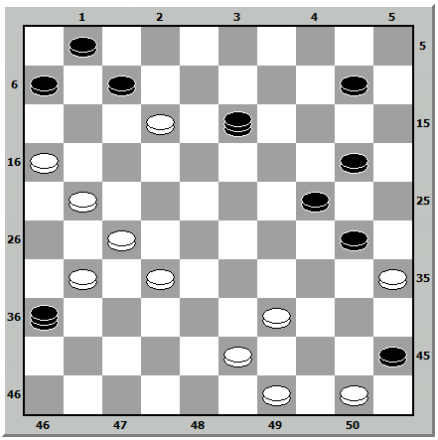
N° 108



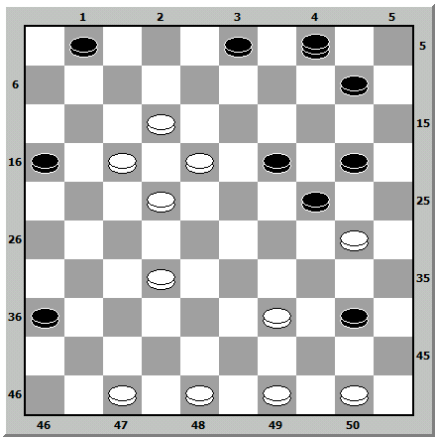
N° 109



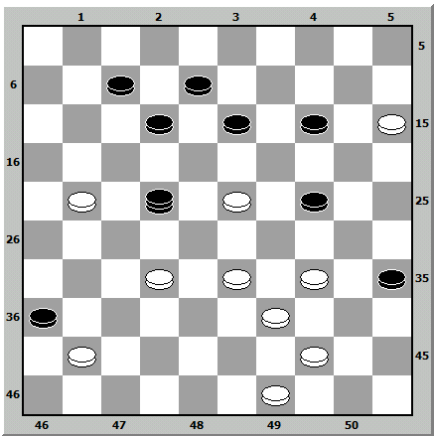
N° 110 dédié à M. Raphaël



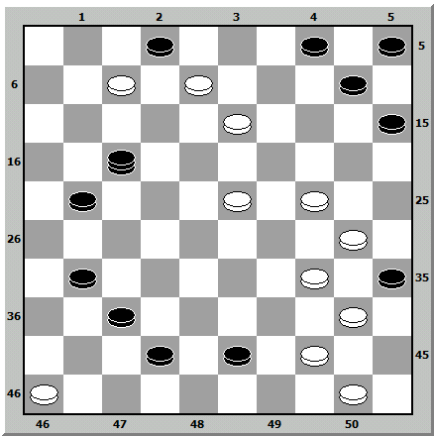
Nº 111



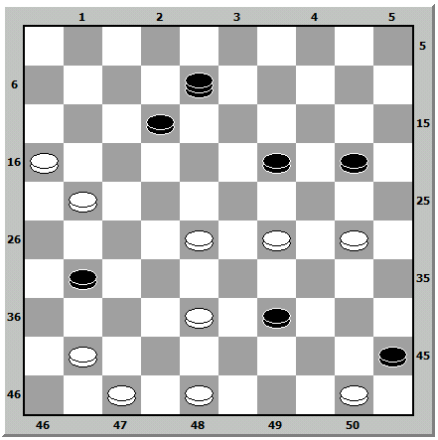
Nº 112



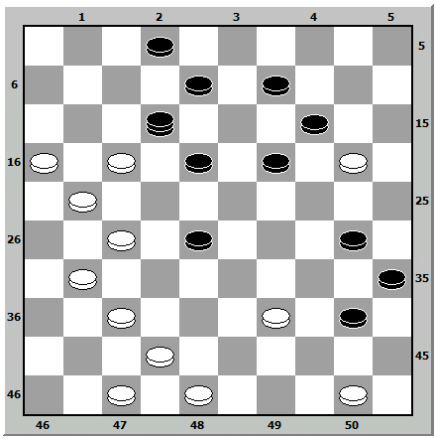
Nº 113



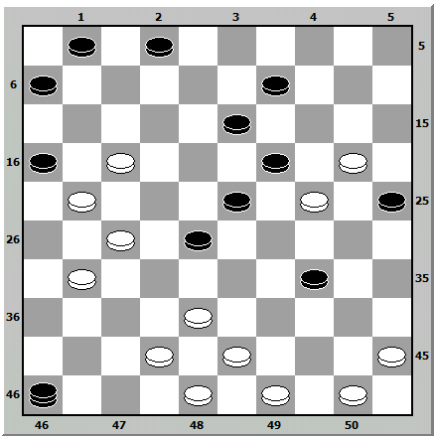
Nº 114



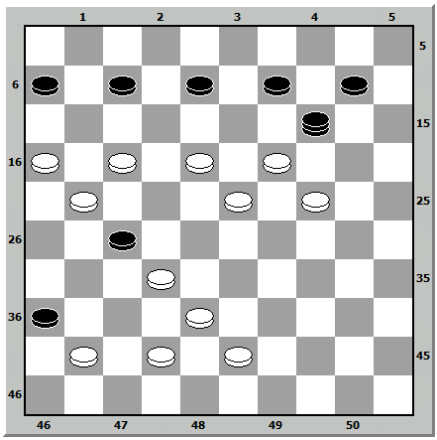
Nº 115



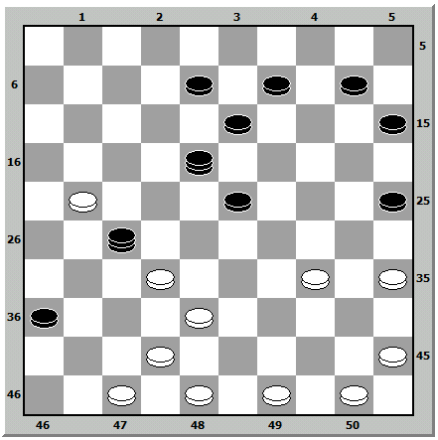
Nº 116



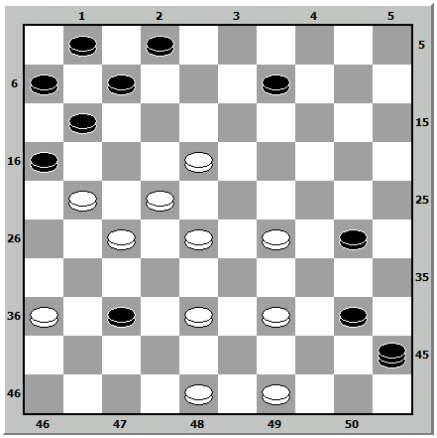
Nº 117



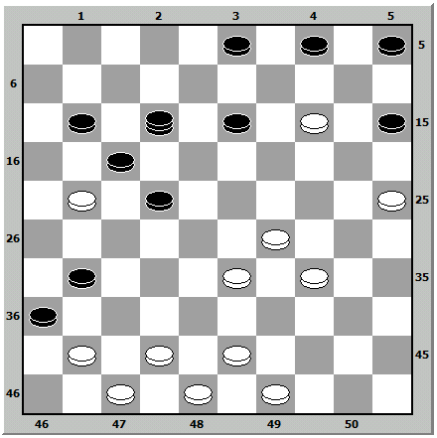
Nº 118



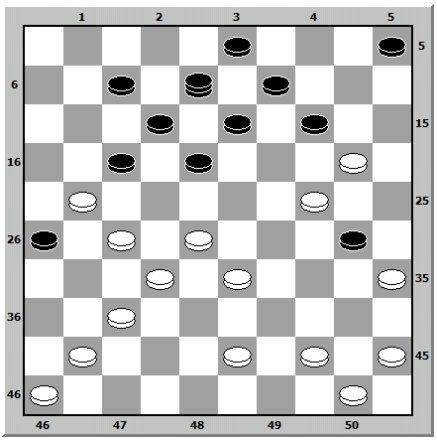
Nº 119



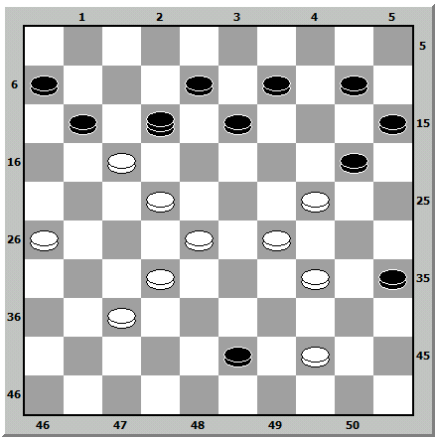
Nº 120



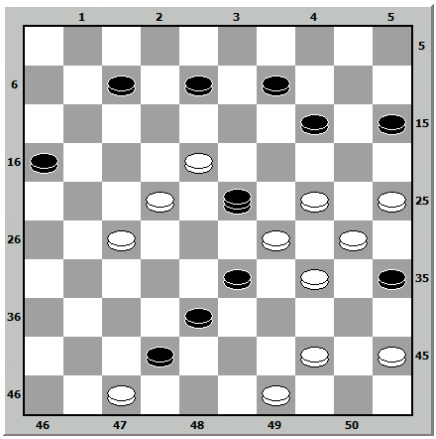
Nº 121



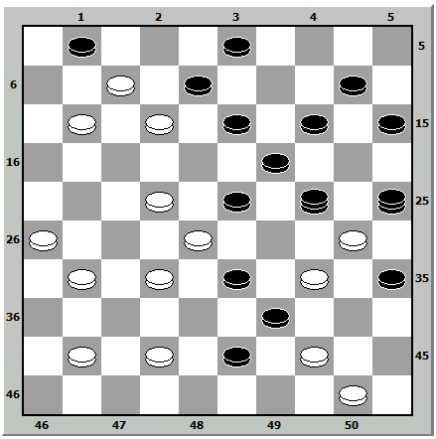
Nº 122



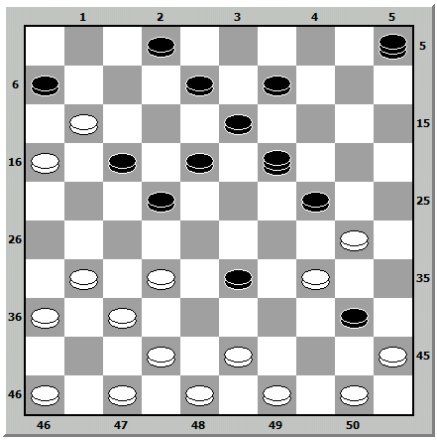
Nº 123



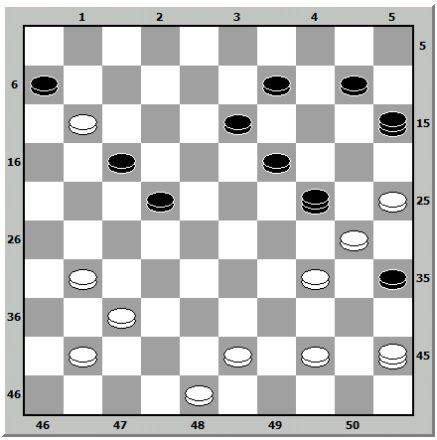
Nº 124



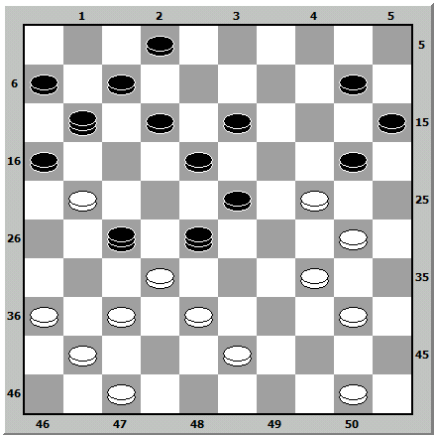
Nº 125



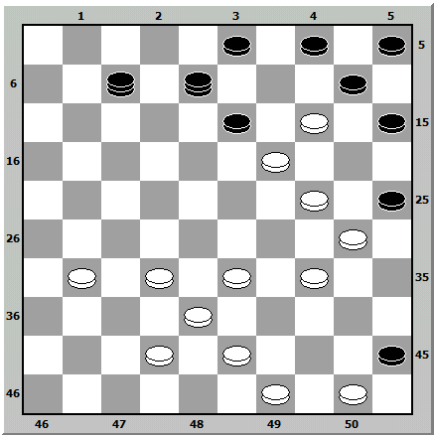
Nº 126



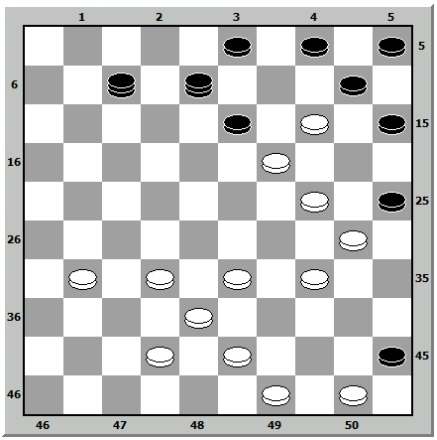
Nº 127



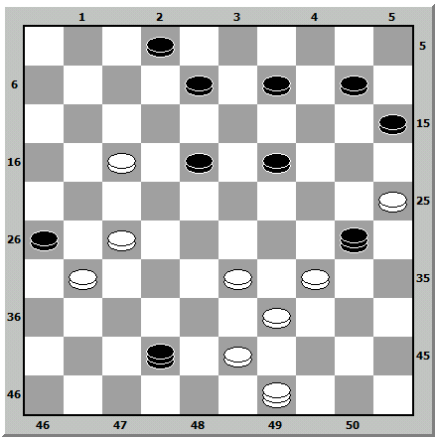
Nº 128



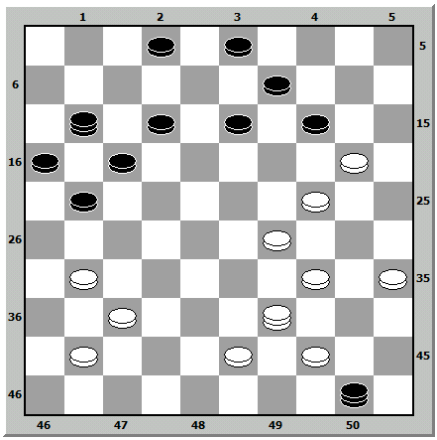
Nº 129



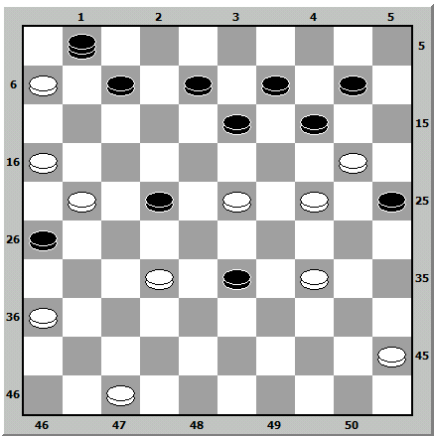
Nº 130



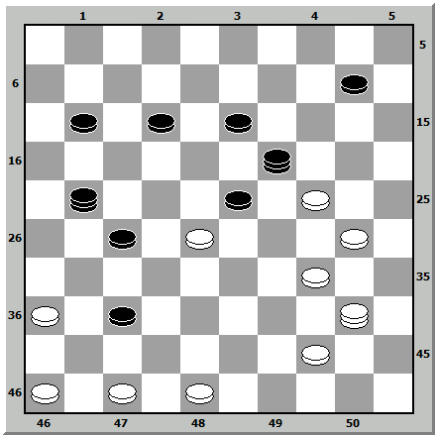
Nº 131



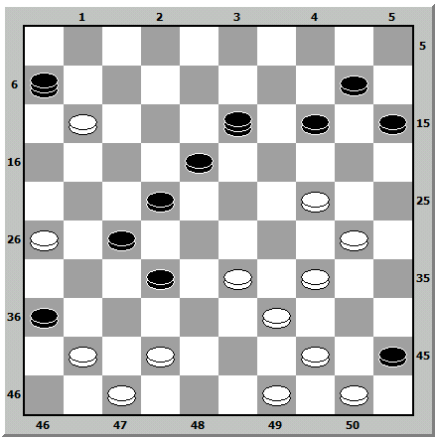
Nº 132



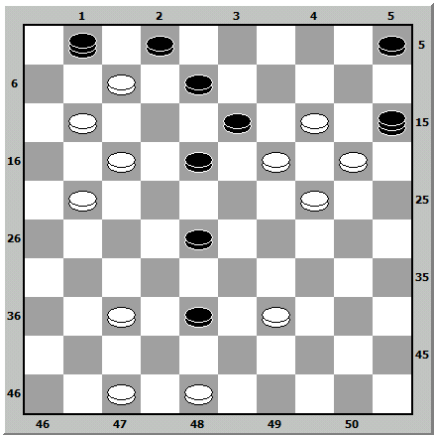
Nº 133



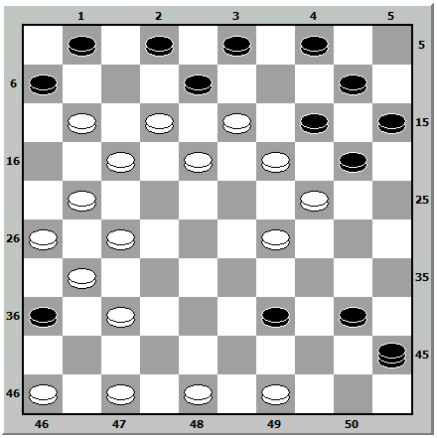
Nº 134



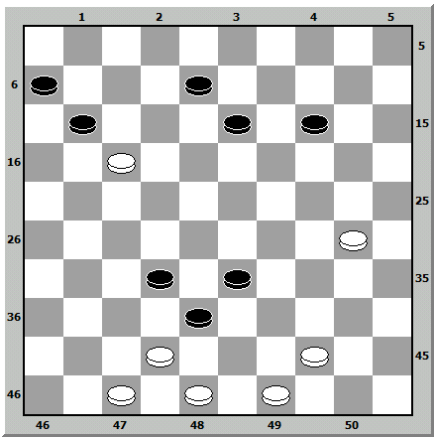
Nº 135



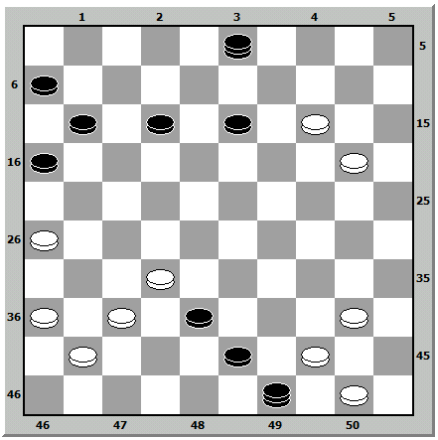
Nº 136



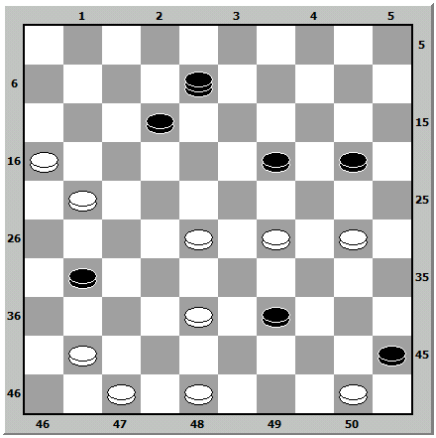
Nº 137



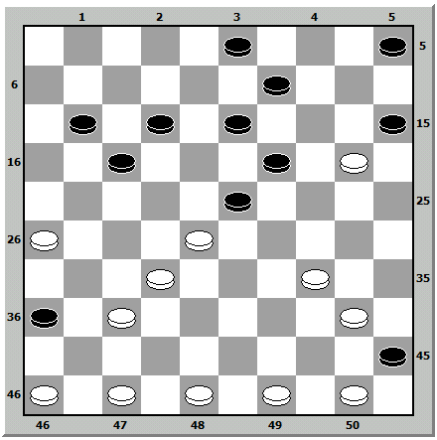
Nº 138



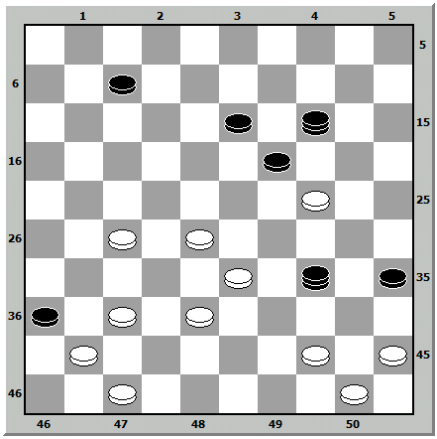
Nº 139



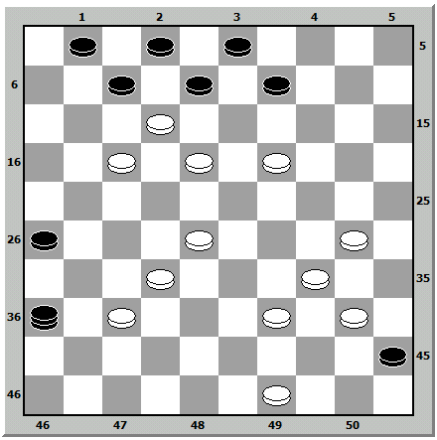
Nº 140



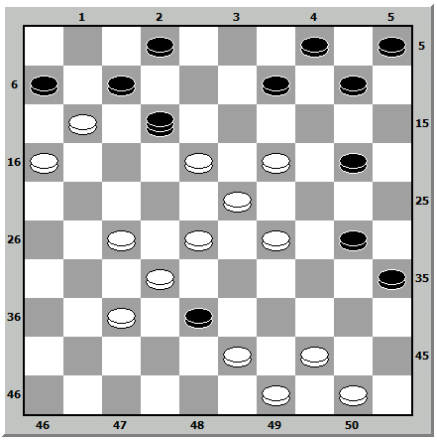
Nº 141



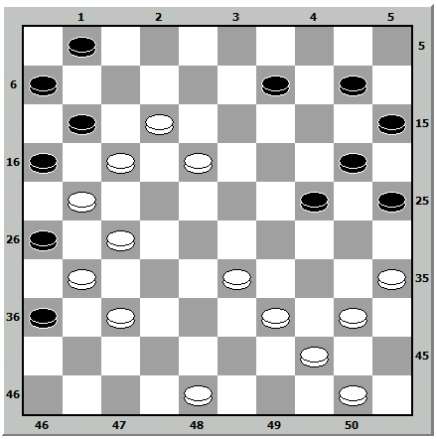
Nº 142



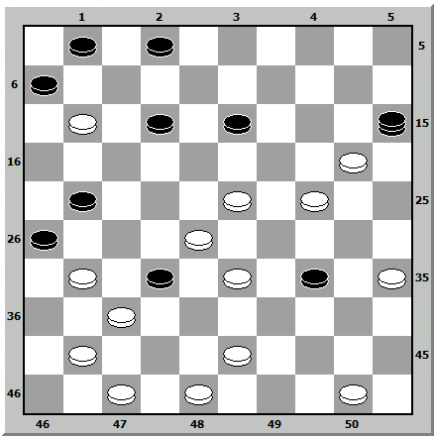
Nº 143



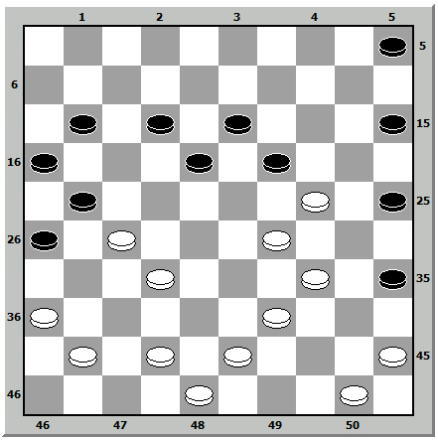
Nº 144



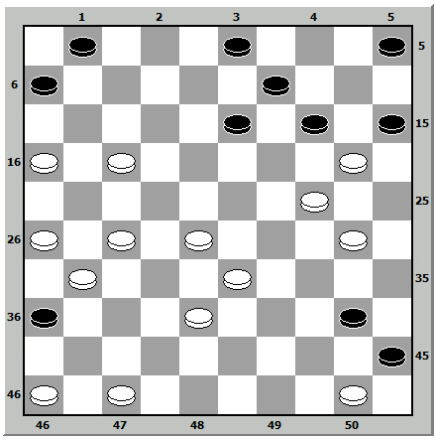
Nº 145



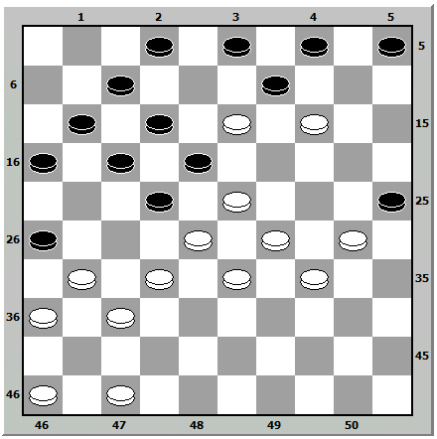
Nº 146



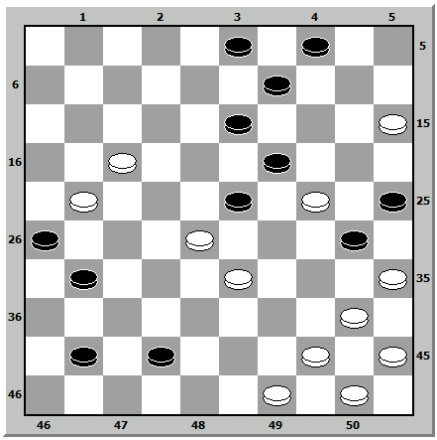
N° 147



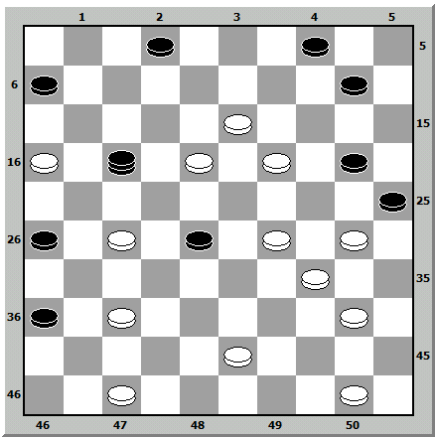
N° 148



N° 149



N° 150 dédié à M. Bouillon



7.2 Solutions

de la Troisième partie

103

Blancs	Noirs
25 - 20	26 - 28
38 - 33	16 - 29
24 - 4	15 - 24

5- 49 gagné.

104

Blancs	Noirs
42 - 37	25 - 39
37 - 32	45 - 34
47 - 42	5 - 14
42 - 38	33 - 42
31 - 26	39 - 11
50 - 44	11 - 50
32 - 28	50 - 31
26 - 10	à volonté
10 - 5	à volonté

5- 28 gagné.

105

Blancs	Noirs
49 - 44	45 - 34
20 - 14	9 - 20
12 - 7	1 - 21
44 - 39	6 - 28
37 - 32	34 - 46
32 - 5	46 - 14

5- 39 gagné.

106

Blancs	Noirs
42 - 37	1 - 4
14 - 10	3 - 34
45 - 40	4 - 31
40 - 36.	

107

Blancs	Noirs
33 - 29	23 - 7
44 - 39	18 - 47
40 - 34	47 - 41

45 - 1 gagné.

108

Blancs	Noirs
19 - 30	8 - 28
37 - 10	12 - 46
10 - 32	46 - 38

34 - 1 gagné.

109

Blancs	Noirs
49 - 43	39 - 48
29 - 23	48 - 31
20 - 33	25 - 9
33 - 44	40 - 49
38 - 33	49 - 21
36 - 27	21 - 18

22 - 4 gagné

110

Blancs	Noirs
50 - 44	7 - 18
44 - 40	45 - 34
43 - 38	34 - 43
31 - 26	36 - 22
21 - 17	22 - 11
16 - 7	1 - 12
32 - 27	43 - 21
26 - 19	24 - 13

35 - 4 gagné.

111

Blancs	Noirs
48 - 42	24 - 35
49 - 44	40 - 49
17 - 11	49 - 8
18 - 12	4 - 7
11 - 4 gagné.	

112

Blancs	Noirs
21 - 16	36 - 47
44 - 40	47 - 18
32 - 27	35 - 33
49 - 44	18 - 21
16 - 38 gagné.	

113

Blancs	Noirs
30 - 25	2 - 11
34 - 30	17 - 3
46 - 41	37 - 46
24 - 20	46 - 2
30 - 24	2 - 30
25 - 34	3 - 39
44 - 33	35 - 44
50 - 6 gagné.	

114

Blancs	Noirs
29 - 24	20 - 29
38 - 33	29 - 38
28 - 23	19 - 28
48 - 42	8 - 35
42 - 44	35 - 49
41 - 37	31 - 42
47 - 38 gagné.	

115

Blancs	Noirs
27 - 22	18 - 36
16 - 11	14 - 25
50 - 44	40 - 49
39 - 34	49 - 7
47 - 41	36 - 38
48 - 43	12 - 39
34 - 1 gagné.	

116

Blancs	Noirs
17 - 12	25 - 14
31 - 26	19 - 30
42 - 37	46 - 32
21 - 17	32 - 21
38 - 33	28 - 39
12 - 7	2 - 22
26 - 8 gagné.	

117

Blancs	Noirs
16 - 11	7 - 16 for.
42 - 37	36 - 47
18 - 12	47 - 1
17 - 12	1 - 17
32 - 3	14 à volonté
3 - 5 gagné.	

118

Blancs	Noirs
49 - 44	27 - 16
32 - 28	16 - 29
28 - 19	13 - 24
47 - 41	36 - 38
48 - 43	38 - 49
50 - 44	49 - 40
45- 6 gagné.	

119

Blancs	Noirs
36 - 31	37 - 17
29 - 24	30 - 19
39 - 34	40 - 29
38 - 33	29 - 38
49 - 44	45 - 12
28 - 22	12 - 49
48 - 43	17 - 28
43 - 3	49 - 21

3 - 26 gagné.

120

Blancs	Noirs
14 - 9	3 - 14 for.
25 - 20	14 - 25 for.
34 - 30	25 - 23
33 - 28	22 - 33
42 - 38	17 - 26

38 - 16 gagné.

121

Blancs	Noirs
43 - 39	30 - 19
39 - 34	14 - 25
34 - 30	25 - 34
33 - 29	34 - 23
37 - 31	26 - 37
35 - 30	17 - 26
30 - 24	19 - 30
28 - 19	13 - 24
45 - 40	37 - 28
40 - 34	30 - 39

44 - 11 gagné.

122

Blancs	Noirs
44 - 40	12 - 38
37 - 32	38 - 18
26 - 21	35 - 44
21 - 17	11 - 33
29 - 40	20 - 29

34 - 5 gagné.

123

Blancs	Noirs
45 - 40	23 - 12
29 - 23	12 - 20
22 - 17	35 - 24
49 - 43	38 - 49
47 - 29	49 - 12
34 - 30	12 - 45
30 - 10	15 - 4

25 - 1 gagné.

124

Blancs	Noirs
31 - 27	8 - 6
26 - 21	1 - 12
42 - 38	33 - 42
44 - 33	24 - 38
50 - 44	35 - 24
41 - 37	25 - 50
37 - 39	50 - 33
32 - 43	23 - 32

27 - 7 gagné.

125

Blancs	Noirs
31 - 26	24 - 35
46 - 41	40 - 29
26 - 21	17 - 26
49 - 44	6 - 17
42 - 38	33 - 31
36 - 27	19 - 46
47 - 41	46 - 40
45 - 14	5 - 21

16 - 9 gagné.

N° 126

Blancs	Noirs
44 - 40	35 - 44
37 - 32	24 - 35
43 - 39	44 - 33
34 - 30	35 - 24
45 - 12	17 - 8
25 - 20	6 - 17
20 - 38	15 - 27

32 - 5 gagné.

N° 127

Blancs	Noirs
30 - 25	20 - 29
36 - 31	27 - 36
32 - 27	36 - 22
50 - 45	16 - 27
43 - 39	28 - 35
45 - 40	35 - 32
37 - 28	11 - 30

25 - 1 gagné.

N° 128

Blancs	Noirs
47 - 42	19 - 28
33 - 29	24 - 33
46 - 41	37 - 46
35 - 30	48 - 37
43 - 38	33 - 42
30 - 24	20 - 29
34 - 41	45 - 43
44 - 39	46 - 44

50 - 10 gagné.

N° 129

Blancs	Noirs
33 - 28	7 - 40
28 - 22	25 - 34
22 - 18	13 - 22
31 - 27	22 - 31
49 - 44	40 - 49
42 - 37	31 - 33
22 - 28	49 - 23
19 - 30	10 - 19

24 - 2 gagné.

N° 130

Blancs	Noirs
33 - 29	42 - 24 F.
17 - 11	26 - 37
43 - 38	24 - 47
49 - 32	37 - 28
39 - 33	30 - 7
33 - 24	47 - 20

25 - 1 gagné.

N° 131

Blancs	Noirs
39 - 22	50 - 19
43 - 38	17 - 28
38 - 32	14 - 25
32 - 14	9 - 20
35 - 30	25 - 23
31 - 27	21 - 32

37 - 6 gagné.

N° 132

Blancs	Noirs
47 - 41	26 - 17
34 - 30	25 - 34
36 - 31	14 - 25
16 - 11	7 - 16
45 - 40	1 - 15
40 - 38	15 - 27

32 - 5 gagné.

N° 133

Blancs	Noirs
46 - 41	37 - 46
47 - 42	23 - 32
36 - 31	27 - 36
42 - 37	32 - 41
24 - 20	19 - 35
40 - 45	35 - 49
48 - 43	49 - 15

34 - 39 à volonté
45 - 15 ou 47 gagné.

N° 134

Blancs	Noirs
24 - 20	15 - 35
34 - 30	35 - 24
39 - 34	6 - 17
41 - 37	32 - 41
42 - 37	41 - 32
47 - 41	36 - 47
44 - 40	47 - 29
34 - 21	27 - 16
50 - 44	45 - 34
44 - 39	34 - 43

49 - 29 gagné.

N° 135

Blancs	Noirs
14 - 9	1 - 12
19 - 14	13 - 4
48 - 43	38 - 49
47 - 41	49 - 7
39 - 33	12 - 29
24 - 13	15 - 9

14 - 1 gagné.

N° 136

Blancs	Noirs
48 - 43	14 - 34
47 - 41	8 - 30
12 - 7	1 - 23
49 - 44	40 - 38
11 - 7	2 - 22
27 - 40	36 - 16
37 - 32	45 - 37

41 - 5 gagné.

N° 137

Blancs	Noirs
48 - 43	11 - 22
44 - 39	33 - 44
49 - 40	38 - 49
42 - 38	49 - 42
47 - 20 gagné.	

N° 138

Blancs	Noirs
14 - 9	3 - 25
44 - 39	43 - 45
32 - 43	25 - 31
36 - 27	49 - 21
26 - 19 gagné.	

N° 139

Blancs	Noirs
29 - 24	20 - 29
38 - 33	29 - 38
28 - 23	19 - 28
48 - 42	8 - 35
42 - 44	35 - 49
41 - 37	31 - 42
47 - 38	49 - 32
21 - 17	12 - 21
16 - 38 gagné.	

N° 140

Blancs	Noirs
50 - 45	15 - 24
26 - 21	17 - 26
47 - 41	36 - 47
37 - 31	26 - 37
32 - 41	47 - 36
44 - 39	23 - 32
46 - 41	36 - 47
39 - 33	47 - 29
34 - 14	9 - 20
49 - 43	45 - 34
43 - 38	32 - 43
48 - 6 gagné.	

N° 141

Blancs	Noirs
27 - 22	19 - 30
47 - 42	14 - 30
50 - 44	36 - 29
44 - 39	34 - 18
45 - 1 gagné.	

N° 142

Blancs	Noirs
19 - 13	8 - 19
39 - 33	36 - 9
33 - 29	7 - 18
30 - 24	19 - 39
37 - 31	45 - 23
28 - 8	3 - 21
49 - 44	26 - 38
44 - 4 gagné.	

N° 143

Blancs	Noirs
44 - 39	6 - 17
28 - 22	17 - 28
19 - 13	28 - 8
49 - 44	12 - 49
50 - 44	49 - 40
39 - 34	40 - 39
32 - 1 gagné.	

N° 144

Blancs	Noirs
33 - 29	11 - 13
39 - 34	26 - 8
27 - 22	36 - 18
35 - 30	à volonté.
29	20 - 29
ou	
30 - 24	
34 - 5 gagné.	

N° 145

Blancs	Noirs
11 - 7	2 - 11
35 - 30	34 - 14
41 - 36	15 - 49
50 - 44	49 - 18
31 - 27	18 - 42
47 - 20 gagné.	

N° 146

Blancs	Noirs
34 - 30	25 - 23
45 - 40	35 - 33
32 - 28	33 - 31
36 - 27	19 - 30
42 - 37	21 - 32
37 - 11 gagné.	

N° 147

Blancs	Noirs
17 - 11	14 - 34
11 - 7	1 - 12
47 - 41	36 - 47
46 - 41	47 - 36
24 - 20	15 - 24
16 - 11	6 - 17
26 - 21	17 - 37
38 - 32	36 - 22
28 - 39	37 - 28
33 - 4 gagné.	

N° 148

Blancs	Noirs
32 - 27	9 - 20
27 - 21	18 - 9
47 - 41	16 - 27
23 - 18	12 - 32
37 - 28	26 - 37
41 - 1 gagné.	

N° 149

Blancs	Noirs
44 - 39	23 - 32
15 - 10	4 - 15
33 - 28	32 - 23
39 - 34	30 - 39
35 - 30	25 - 34
40 - 18	13 - 11
24 - 4	26 - 17
4 - 44 gagné.	

N° 150

Blancs	Noirs
27 - 21	17 - 3 for.
47 - 42	26 - 17
18 - 12	17 - 8
16 - 11	6 - 17
37 - 31	36 - 27
29 - 24	20 - 29
34 - 12	25 - 45
19 - 14	3 - 9
12 - gagné.	

Dessin 8: Anatole Dussaut (1857-1906)
© Droit commercial d'utilisation: Govert Westerveld

QUATRIÈME PARTIE

8 QUATRIÈME PARTIE

8.1 Parties entières

30 Parties jouées en match ou en concours, contre les maîtres de l'époque avec analyses de l'auteur

8.1.1 Victor Jean

Jouée en juillet 1895, au grand tournoi international de Marseille, organisé par le journal «Le Bavard», entre MM. Weiss, de Paris (blancs) et Victor Jean (noirs).

	Blancs	Noirs
1°	33 - 28	18 - 23

Le début des blancs rentrant dans la partie classique; la réponse des noirs est la même: c'est la sagesse du jeu.

2°	39 - 33	12 - 18
3°	44 - 39	7 - 12
4°	50 - 44	1 - 7
5°	31 - 27	17 - 22

Ici le conducteur des noirs joue la nullité; cette tactique est admissible pour ne pas perdre; mais au point de vue du jeu proprement dit, le coup de 17 - 21 conservait les pièces plus longtemps et, par ce fait, était plus intéressant.

6°	28 - 17	11 - 31
7°	36 - 27	20 - 24
8°	34 - 29	

Le coup joué par les blancs n'était pas utile: 41 - 36 ou 33 - 28 conservait deux pions de plus à chaque joueur et était plus intéressant.

8°		23 - 34
9°	40 - 20	15 - 24
10°	32 - 28	18 - 23
11°	37 - 32	10 - 15
12°	41 - 37	5 - 10
13°	46 - 41	15 - 20
14°	41 - 36	13 - 18

Bien joué et meilleur que 12 - 18 pour arriver à une formation où l'aile droite et l'aile gauche des noirs se tiendront en équilibre.

15°	37 - 31	9 - 13
16°	42 - 37	4 - 9
17°	44 - 40	10 - 15
18°	39 - 34	

Pour arriver à obtenir une bonne formation et chercher à empêcher les noirs d'attaquer leur aile droite.

18°		7 - 11
19°	47 - 42	12 - 17

Coup joué pour faciliter l'avance de 8 - 12 et 2 - 8.

20°	43 - 39	8 - 12
21°	49 - 43	2 - 8
22°	34 - 29	

Pionnage en avant nécessaire pour éviter de se trouver pris dans un enchaînement. Ici la prudence est utile.

22°		23 - 34
23°	40 - 29	17 - 22
24°	28 - 17	12 - 21
25°	31 - 26	

Cherchant l'épuisement de l'aile droite des noirs.

25°		20 - 25
26°	26 - 17	11 - 31
27°	36 - 27	8 - 12
28°	29 - 20	15 - 24
29°	32 - 28	

Les noirs ayant une grande force sur leur gauche, il est indispensable pour les blancs d'empêcher l'avance des noirs. Le coup du texte ôte toute inquiétude aux blancs sur la marche ultérieure des noirs.

29°		3 - 8
30°	37 - 32	6 - 11
31°	27 - 22	

Pionnage de trois pour trois exécuté pour provoquer l'épuisement des pions noirs et démolir leur position.

31°		18 - 27
32°	32 - 21	16 - 27
33°	28 - 23	19 - 28
34°	33 - 31	14 - 19
35°	38 - 32	13 - 18
36°	31 - 26	9 - 13
37°	42 - 37	19 - 23
38°	32 – 27	

Pour empêcher les noirs d'exécuter un pionnage en arrière par 24 - 30, 23 - 28 et 18 - 20. On pouvait jouer aussi 37 - 31, qui n'était pas mauvais, et si alors les noirs jouaient 18 - 22, les blancs gagnaient en faisant un coup de cinq pour quatre par 35 - 30, 45 - 40, 32 - 28, 43 – 38 et 48 - 6.

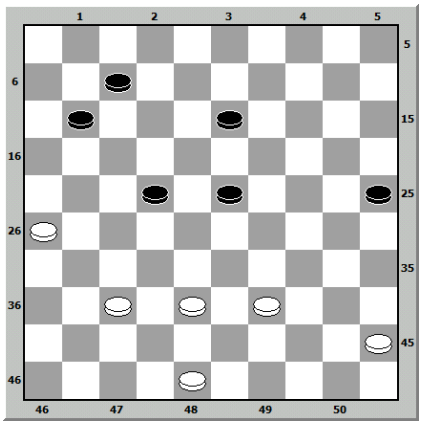
38°		12 - 17

Bien joué pour empêcher les blancs, en jouant 27 - 21, de rester sur cette case. Sur tout autre coup, les noirs sont obligés d'attendre deux temps pour se débarrasser du pion 21, tandis que le coup du texte les met à l'abri.

39°	27 - 21	8 - 12
40°	43 - 38	

Meilleur que 37 - 32 ou 21 - 16. C'est d'abord la réponse à l'attaque éventuelle des noirs par 11 - 16, ensuite c'est du renfort pour l'aile gauche des blancs.

40°		24 - 29
41°	39 - 34	29 - 40
42°	35 - 44	18 - 22
43°	44 - 39	12 - 18
44°	21 - 12	18 - 7



45° 37 - 31

D'après l'analyse, ce coup n'est pas le plus fort. Le coup juste était 37 - 32, meilleur que tout autre.

45°		13 - 19
46°	31 - 27	22 - 31
48°	37 - 32	7 - 12
49°	39 - 33	12 - 17
50°	33 - 28	25 - 30

Pourquoi ne pas jouer ici 23 - 29, obligeant les blancs à chercher la remise? En tous cas, l'avantage restait aux noirs et ils avaient, par ce coup, plus de chances de gain que de remise.

51°	28 - 19	24 - 13
52°	45 - 40	11 - 16
53°	48 - 42	17 - 21
54°	32 - 28	21 - 27
55°	38 -33	16 - 21
56°	40 - 34	30 - 39
57°	33 - 44	21 - 26
58°	44 - 39	26 - 31
59°	39 - 34	31 - 36
60°	34 – 30	

Remise.

8.1.2 Leclercq

Jouée entre MM. Weiss (blancs) et Leclercq, de Paris (noirs).

Blancs	Noirs
1° 34 - 30	18 - 23
2° 30 - 25	

Coup joué avec l'intention de ne pas adopter la partie des coins, ce qui se produirait si les noirs jouaient 20 - 25, avec la réponse des blancs 39 ou 40 - 34.

Blancs	Noirs
2°	20 - 24
3° 33 - 28	12 - 18
4° 40 - 34	7 - 12
5° 45 - 40	17 - 21
6° 34 - 30	21 - 26
7° 31 - 27	11 - 17
8° 37 - 31	26 - 37
9° 42 - 31	17 - 21
10° 50 - 45	14 - 20

Bon pionnage. Les noirs cherchent à se débarrasser du pion 25, qui, par la suite et à l'aide de renfort, aurait pu devenir compromettant.

Blancs	Noirs
11° 25 - 14	9 - 20
12° 30 - 25	4 - 9

Si les noirs avaient joué 21 - 26 la perte du pion était fatale par la suite en jouant 27 - 21, etc.

Blancs	Noirs
13° 25 - 14	9 - 20
14° 39 - 34	1 - 7
15° 41 - 37	

A première vue, on se demande pourquoi ce coup, tout autre paraissant meilleur. Il est joué pour enserrer le jeu des noirs, dont les mouvements laissent un peu a désirer.

Blancs	Noirs
15°	21 - 26
16° 44 - 39	7 - 11
17° 47 - 42	20 - 25

Coup joué pour se dégager ensuite par 24 - 30, etc. ; mais 11 - 17 valait mieux et forçait les blancs à pionner par 27 - 21, meilleur que 27 - 22. Les noirs pouvaient ensuite chercher à se reconstituer une position assez forte pour ne courir aucun risque.

Blancs	Noirs
18° 49 - 44	3 - 9

Ce déplacement du pion savant est motivé par la possibilité d'un pionnage des blancs par 27 - 22. En somme, la position des noirs est un peu compromise.

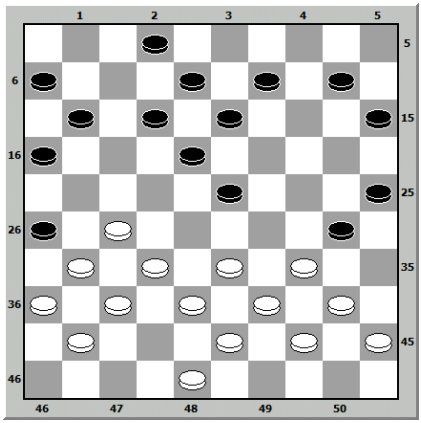
Blancs	Noirs
19° 38 - 33	

Pour immobiliser les pions noirs 11 et 12, à cause du coup de dame 34-30, 40-20, etc., et, en même temps renforcer leur centre.

	Blancs	Noirs
19°		10 - 14
20°	42 - 38	5 - 10
21°	46 - 41	24 - 30

Bien joué ; c'est le moment de se dégager et de reprendre en dernier, non par 14 - 23, mais par 13 - 24, qui valait mieux.

	Blancs	Noirs
22°	35 - 24	19 - 30
23°	28 - 19	14 - 23



C'est ici le moment le plus intéressant de la partie. La mauvaise reprise des noirs va leur faire perdre un pion, car, par 33 - 29, les blancs vont faire d'une pierre deux coups et attaquer simultanément les pions noirs 18 et 30. Les difficultés vont commencer pour les noirs.

24°	33 - 29	11 - 17

Coup faible; 2 - 7 était le moins mauvais.

25°	27 - 22	17 - 28
26°	29 - 24	30 - 19
27°	34 - 29	23 - 34
28°	32 - 5	12 - 17
29°	40 - 29	18 - 23
30°	5 - 11	6 - 17
31°	48 - 42	15 - 20
32°	31 - 27	9 - 14
33°	27 - 22	17 - 28
34°	38 - 33	8 - 12
35°	33 - 22	14 - 19
36°	42 - 38	2 - 7
37°	38 - 33	7 - 11
38°	45 - 40	16 - 21
39°	40 - 34	20 - 24
40°	29 - 20	25 - 14
41°	43 - 38	14 - 20
42°	44 - 40	20 - 25
43°	40 - 35	11 - 16
44°	33 - 28	12 - 18
45°	38 - 33	18 - 27
46°	28 - 23	19 - 28
47°	33 - 31	13 - 18
48°	31 - 27	21 - 32
49°	37 - 28	

Les noirs (Leclercq), abandonnent.

8.1.3 Dussaut

Jouée entre MM. Weiss (blancs) et Dussaut de Paris (noirs).

1° 31 - 27 17 - 21
2° 36 - 31

Laissant aux noirs la liberté d'occuper la case 26. Cette occupation ne sera pas gênante pour les blancs, la position n'étant pas encore dessinée.

2° 21 - 26
3° 41 - 36 18 - 23
4° 33 - 28

Les blancs occupent leur case centrale, rentrant dans la position classique: la forme actuelle du jeu s'y prête de part et d'autre.

4° 12 - 27

Empêchant le pionnage par 27 - 21 et obtenant un avantage qui n'est que momentané.

5° 39 - 33 17 - 21
6° 44 - 39 7 - 12
7° 47 - 41 1 - 7
8° 34 - 30 20 - 25

Bonne attaque qui épuise l'aile droite des blancs et qui ramène un pion noir au centre.

9° 27 - 22 25 - 34
10° 40 - 18 12 - 23
11° 31 - 27

L'agglomération des blancs vis-à-vis des noirs ne peut se faire sentir que par la suite et en jouant correctement de part et d'autre.

11° 7 - 12
12° 36 - 31 12 - 18
13° 45 - 40 14 - 20
14° 40 - 34 9 - 14
15° 49 - 44 20 - 24
16° 41 - 36 14 - 20
17° 44 - 40 4 - 9
18° 50 - 45 10 - 14
19° 34 - 29 23 - 34
20° 40 - 29

Pionnage exécuté par les blancs pour se dégager ; en ce moment, les blancs sont cernés par les noirs.

20° 20 - 25

Il semble que 5 - 10 donnait un meilleur résultat. Si les blancs avaient répondu par 45 - 40, les noirs exécutaient un trois pour trois avantageux par 19 - 23, 20 - 24 et 14 - 45.

21° 29 - 20 15 - 24
22° 39 - 34 24 - 30

Ce pionnage n'affaiblit nullement les blancs, bien qu'il y

ait échange des pièces. Les blancs sont toujours tenus en échec par le pion noir 18.

23° 35 - 24 19 - 39
24° 43 - 34 14 - 19

Si 14 - 20 les blancs damaient par 34 - 30, 33 - 29 et 22 - 4.

25° 33 - 29 19 - 24
26° 29 - 20 25 - 14
27° 38 - 33 14 - 19
28° 45 - 40 5 - 10
29° 42 - 38 9 - 14
30° 40 - 35 19 - 24
31° 34 - 29

Cette attaque va procurer un dégagement aux blancs et les faire rentrer dans une voie nouvelle.

31° 14 - 19
32° 29 - 20 10 - 15
33° 20 - 14 19 - 10
34° 48 - 43 10 - 14
35° 33 - 29 14 - 19

C'est 14 - 20 qu'il fallait jouer et qui était plus gênant pour les blancs.

36° 29 - 24 19 - 30
37° 35 - 24 13 - 19
38° 24 - 13 18 - 9
39° 38 - 33

Voici la position changée. Les blancs ont un avantage de position au centre et ne craignent pas le contact.

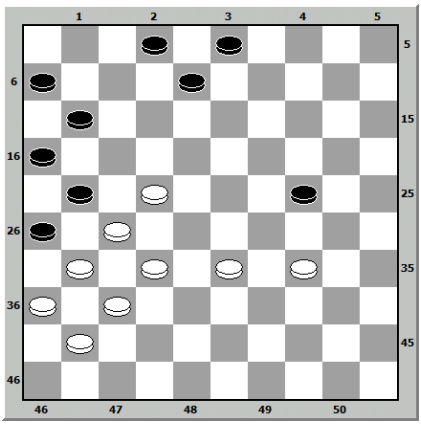
39° 15 - 20
40° 33 - 29 9 - 13
41° 43 - 39 13 - 19

Il valait mieux jouer 13 - 18, enlevant le pion blanc 22, qui, par la suite, pourrait avoir une influence.

42° 39 - 34

Presque forcé. Tout autre pion eut été gênant. Dans toute position, il faut toujours envisager le jeu probable de l'adversaire.

42° 19 - 24
43° 46 - 41 24 - 33
44° 28 - 39 20 - 24
45° 39 – 33



45° 3 - 9

Les noirs n'avaient qu'un seul pion pour embarrasser les blancs, c'était 2 - 7. Tout autre coup dégage les blancs de suite.

46° 22 - 17 11 - 22
47° 27 - 18 6 - 11
48° 32 - 28 2 - 7
49° 28 - 23 11 - 17
50° 33 - 29

Ce dégagement va faire perdre un pion aux blancs; mais, en revanche, le désavantage restera aux noirs.

50° 24 - 33
51° 31 - 27 21 - 32
52° 37 - 39 8 - 13
53° 34 - 30 13 - 22
54° 30 - 24 7 - 12
55° 24 - 20 12 - 18

Forcé de rendre le pion aux blancs afin de courir le moins de risques possibles.

56° 23 - 21 16 - 27
57° 41 - 37 22 - 28
58° 39 - 34 28 - 33
59° 34 - 30 33 - 39
60° 30 - 25 9 - 13
61° 20 - 15 39 - 43
62° 15 - 10 43 - 39
63° 10 - 5 49 - 43
64° 5 - 10 43 - 48
65° 10 - 15 48 - 31
66° 15 - 38

Aucun des deux joueurs ne pouvant gagner, la partie a été remise.

8.1.4 Barteling

Jouée entre M. Barteling (blancs) M. Weiss (noirs).

	Blancs	Noirs
2°	34 - 30	17 - 21
1°	33 - 28	20 - 24
3°	39 - 33	11 - 17
4°	44 - 39	7 - 11
5°	31 - 26	

Les blancs occupent la case 26 pour enchaîner l'aile droite des noirs et interdire à ceux-ci le pionnage de 21-27.

5° 18 - 23

Coup joué pour permettre la marche successive des pions sur la ligne du tric-trac.

6°	30 - 25	12 - 18
7°	50 - 44	15 - 20

Préférable à 14-20. Dans cette position les pionnages seraient défavorables aux noirs: ceux-ci se sont laissés volontairement enchainer sur leur droite, mais ce qui peut leur donner une certaine force, c'est le groupement qui permet les combinaisons et empêche les attaques des blancs.

8°	37 - 31	10 - 15
9°	31 - 27	

Pour empêcher les noirs de se dégager par 17-22, ce qui leur coûterait un pion.

9° 24 - 29

Pionnage en avant pour chercher des difficultés et essayer de disloquer le jeu des blancs.

10°	33 - 24	20 - 29
11°	39 - 33	14 - 20
12°	25 - 14	9 - 20
13°	33 - 24	20 - 29
14°	36 - 31	

Pour empêcher les noirs de se dégager par 17-22.

14°		5 - 10
15°	38 - 33	29 - 38
16°	42 - 33	10 - 14
17°	43 - 39	

Pas meilleur que 44-39 et permettant le dégagement des noirs par 17-22. Le coup juste était 40 - 34.

17°		17 - 22
18°	26 - 17	23 - 29
19°	33 - 24	19 - 30
20°	35 - 24	22 - 33
21°	39 - 28	11 - 33

De part et d'autre, il y a un pion en danger, les pions 24 et 33. Les blancs devront jouer 48-43 et ensuite 43-39, ne craignant pas

l'attaque des noirs par 14-19 ou 20 et obtenant un léger avantage de position.

22°	40 - 34	4 - 9
23°	44 - 40	2 - 7
24°	41 - 37	7 - 12
25°	46 - 41	1 - 7
26°	41 - 36	7 - 11
27°	47 - 42	

Il était plus fort de jouer ici 49-44 et de forcer le jeu par 31-29 et 29-38. Les noirs répondaient par 11-17, 17-22, 29-28 et 18-20, exécutant un pionnage en arrière. Le coup joué est un temps perdu et laisse aux noirs leur liberté d'action.

27°		11 - 17
28°	49 - 44	17 - 21
29°	34 - 29	14 - 19
30°	29 - 38	19 - 30
31°	31 - 26	

Coup bien joué. Si 40-35 ? les noirs jouaient 9-14 et 14-19, épuisant l'aile droite des blancs.

31°		9 - 14
32°	26 - 17	12 - 21
33°	37 - 31	21 - 26
34°	32 - 28 !	

Forcé. Si 42-37 ? les noirs répondaient par 30-34, 18-22 et 18-42 !

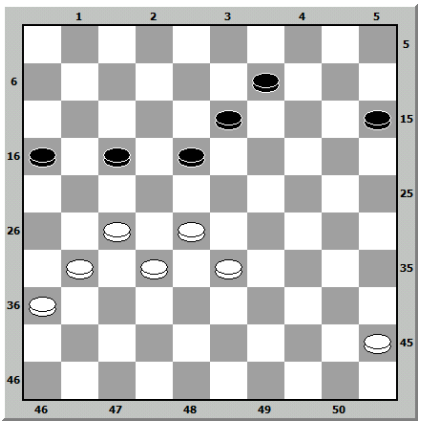
34°		26 - 37
35°	42 - 31	14 - 19
36°	38 - 32	30 - 34

Bon pionnage qui va neutraliser la gauche des blancs, mais en revanche 48-43 va devenir dangereux. A la place du coup joué, 6-11 était meilleur et empêchait les blancs de se former en les tenant sous la menace du coup par 30-34.

37°	40 - 29	19 - 23
38°	28 - 19	13 - 33
39°	48 - 43	8 - 13
40°	43 - 39	6 - 11

Ce coup est nécessaire pour forcer le jeu des blancs.

41°	39 - 28	11 - 17
42°	44 - 39	3 - 9
43°	39 - 33	



43°		13 - 19 !

Le seul pion empêchant les anicroches et forçant les blancs à jouer de suite 45-40. Les noirs joueront ensuite 19-24; cette dernière case a une grande importance et paralyse le jeu des blancs. Si 15-20 ? voici la suite qui se produisait:

45 - 40 40 - 34 34 - 29 !
20 - 24 9 - 14 ou 13 - 19

et les blancs prenaient un grand avantage.

44°	45 - 40	19 - 24
45°	31 - 26	9 - 14

joué en prévision du sacrifice d'un pion blanc par 26-21 et ensuite de l'attaque par 28-22. Dans ce cas, les noirs répondaient par 14-19 !

46°	40 - 34	14 - 19
47°	36 - 31	15 - 20
48°	26 - 21	17 - 37
49°	32 - 41	18 - 23

Attaque forcée à laquelle les blancs ont bien répondu par 34-30 et 30-25. Les noirs vont rester avec quatre pions contre trois, mais cet avantage numérique ne suffira pas pour assurer le gain.

50°	34 - 30	23 - 21
51°	30 - 25	19 - 23
52°	25 - 14	23 - 29
53°	33 - 28	

Au lieu de ce coup, les blancs avaient la remise immédiate par 14-9, 9-3, 3-8, 8-12 et 12-17.

53°		29 - 34
54°	14 - 9	34 - 40
55°	9 - 3	21 - 26
56°	3 - 8	24 - 29
57°	8 - 12	29 - 34
58°	28 - 22	16 - 21
59°	12 - 3	40 - 45
60°	41 - 37	21 - 27
61°	22 – 31	

Remise.

8.1.5 Zimmermann

jouée entre MM. Weiss (blancs) et Zimmermann (noirs).

1°	33 - 28	18 - 23
2°	39 - 33	12 - 18
3°	44 - 39	7 - 12
4°	50 - 44	

Les coups joués jusqu'à présent rentrent dans la partie classique. Dans cette position, il était plus fort de jouer 1 - 7, non pas pour l'instant, mais pour la suite de la partie. En conservant un pion à la case 2, cela donne plus de soutien et facilite les évolutions.

5°	31 - 27	17 - 22

Ce pionnage ne peut qu'affaiblir l'aile droite des noirs et faciliter le jeu des blancs.

6°	28 - 17	11 - 31
7°	36 - 27	7 - 11
8°	41 - 36	11 - 17
9°	36 - 31	6 - 11
10°	33 - 28	20 - 24
11°	46 - 41	1 - 6

Le dernier coup des blancs facilitait l'avance de 17 - 21 des noirs, car si les blancs attaquaient, les blancs damaient. En effet

31 - 26	26 - 17	37 – 26
---	---	---
1 - 6	11 – 31	18 - 22
28 - 17	26 - 17	34 - 23
---	---	---
12 - 21	23 - 29	19 - 46

Bonne attaque pour affaiblir l'aile droite des noirs, mais si ceux-ci avaient un pion à la case 20; il y aurait perte d'un pion blanc par 23 - 29 et 29 - 33.

13°		15 - 20
14°	26 - 17	11 - 33
15°	38 - 29	24 - 33
16°	39 - 28	6 - 11
17°	37 - 31	11 - 17
18°	44 - 39	17 - 21
19°	43 - 38	20 - 24
20°	49 - 43	10 - 15
21°	39 - 33	

Profitant du vide de la case 10, ce qui facilite les mouvements des blancs.

21°		14 - 20
22°	31 - 36	24 - 29

Coup joué pour éviter de se compromettre dans une position difficile.

23°	33 - 24	19 - 39
24°	43 - 34	20 - 25

Il valait mieux jouer ici 13 - 19 et ensuite se reconstituer au centre.

25°	28 - 19	13 - 24

26° 26 - 17 12 - 21
27° 36 - 31 8 - 12
28° 38 - 33 9 - 13

Menaçant, si les blancs jouent 47 ou 48, de leur faire un coup de dame simple.

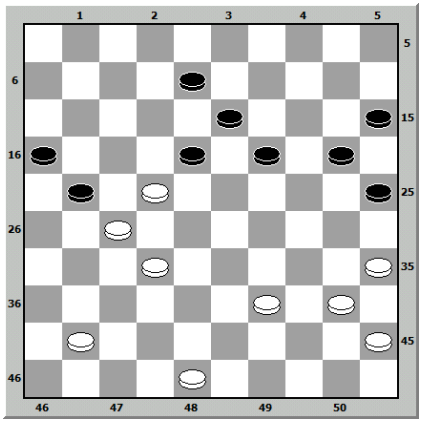
29° 33 - 28 3 - 8
30° 42 - 38 15 - 20
31° 31 - 26 5 - 10
32° 26 - 17 12 - 21
33° 38 - 33 10 - 15
34° 34 - 29 13 - 19

Les noirs se créent du champ le plus possible. La partie se dessine et devient intéressante.

35° 47 - 41 4 - 9

Les noirs jouent hardiment: seulement, cela pourrait devenir compromettant et ils risquent de ne plus pouvoir se reconstituer.

36° 28 - 22 9 - 13
37° 33 - 28 24 - 33
38° 28 - 39



38° 20 - 24 ?

Mauvais et livrant au blancs un coup simple et avantageux. Le coup juste était 21 - 26.

39° 32 - 28 21 - 23
40° 39 - 34 18 - 27
41° 34 - 30 25 - 34
42° 40 - 9 8 - 13
43° 9 - 18 27 - 32

Le renvoi du pion blanc n'a rien produit. En jouant de suite 27-32 ou 24 - 29, il y avait de faibles chances de réussir. Les noirs ont à présent peu d'espoir.

44° 18 - 12 16 - 21
45° 12 - 8 21 - 27
46° 8 - 3 27 - 31
47° 3 - 8?

Coup faible et donnant des chances de remise aux noirs par 19 - 23 et ensuite l'attaque. Le coup juste était 41 - 36, conservant les cinq pièces. Les noirs, en attaquant à 36, n'ont pas aperçu le coup final ?

47° 31 - 36
48° 48 - 42 36 - 38
49° 35 - 30 24 - 35
50° 8 - 42

Les noirs Zimmermann abandonnent.

8.1.6 Raphaël

Jouée contre MM. WEISS (bl.) et RAPHAEL, de Marseille (noirs), dans un match joué en 1900 à Paris pour le titre de champion.

	Blancs	Noirs
1°	34 - 30	20 - 24

Position de début sortant du classique et qui présente un aspect dont l'intérêt, par la suite, ne sera pas défaut.

2°	32 - 28	17 - 22
3°	28 - 17	11 - 22

Le coup du texte facilite les mouvements des blancs; 12 - 21 valait mieux.

4°	31 - 26	18 - 23
5°	30 - 25	

Le coup de 37 - 31 valait mieux et, ensuite, avancer les pions petit à petit sur la grande diagonale.

5°		12 - 18
6°	37 - 31	14 - 20

Pourquoi faire ce pionnage, qui, après, laisse aux blancs la faculté de jouer 33 - 29, gagnant un pion sur le coup ? Ce pion sera repris par 7 - 11 ; mais les noirs courront après leur pion, laissant des temps de repos à leur adversaire, ce qui est contraire aux principes du jeu.

7°	25 - 14	9 - 20
8°	40 - 34	24 - 29

Bon pionnage, après lequel les noirs pourront facilement se reformer.

9°	33 - 24	20 - 40
10°	45 - 34	10 - 14
11°	41 - 37	7 - 12
12°	34 - 29	

Les blancs font disparaitre les noirs de la case 23 et essayent de leur interdire l'occupation de cette case. La position du marchand de bois sur la gauche des blancs intrigue énormément le jeu des noirs.

12°		23 - 34
13°	39 - 30	14 - 20
14°	44 - 39	20 - 25
15°	38 - 33	25 - 34
16°	39 - 30	19 - 24

Pionnage qui a pour but d'empêcher les blancs de jouer 37 - 32, où alors les noirs feront un deux pour deux qui désorganisera les deux centres.

17°	30 - 19	13 - 24
18°	43 - 39	18 - 23

Pion avancé pour former une barrière et, en même temps, attaquer et déconcerter les blancs.

19° 50 - 44 8 - 13

Les noirs ont avancé un pion qui va se trouver compromis.

En partie, il est bon de jouer un pion à deux fins: la position d'abord, le coup ensuite; mais le coup ne doit pas se jouer au détriment de la position.

20° 37 - 32 13 - 19
21° 32 - 28 23 - 32
29° 33 - 29 24 - 33
23° 39 - 8 2 - 13
24° 49 - 43 15 - 20
25° 42 - 38 20 - 24
26° 38 - 27 24 - 30

Ce pionnage a pour but d'épuiser les blancs, pour empêcher certaines combinaisons sur leur droite.

27° 35 - 24 19 - 30
28° 43 - 39 13 - 19
29° 46 - 41

Les blancs ont gagné un pion, mais cela ne suffit pas. En raison de la faiblesse de leur droite, ils devaient jouer 47 - 42, suivi de 42 - 38, en un mot amener du renfort vers la droite.

29° 5 - 10
30° 41 - 37 10 - 14
31° 47 - 42

Deux temps perdus; les noirs se rapprochent petit à petit.

31° 14 - 20
32° 42 - 38 20 - 24
33° 38 - 33 4 - 10
34° 37 - 32 10 - 15
35° 32 - 28 15 - 20
36° 27 - 21 16 - 27
37° 31 - 22 20 - 25
38° 44 - 40 19 - 23

Coup juste. Malgré leur pion de plus, les blancs devront porter toute leur attention sur le jeu des noirs, qui, depuis la perte de leur pion, ont joué les meilleurs coups, ce qui rend la fin très intéressante.

39° 28 - 19 21 - 13
40° 36 - 31 1 - 7
41° 31 - 27 13 - 19 !

Coup savamment joué et menaçant, dans le cas où les blancs joueraient 22 - 18, de 19 - 23, 30 - 34 et 25 - 45, qui eût fait perdre les blancs.

42° 27 - 21 7 - 11!

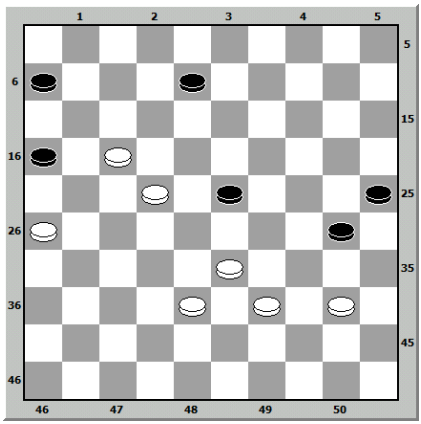
Coup très fort. D'abord, empêchant les blancs de damer par 39 - 34 et 21 - 1; ensuite empêchant l'attaque par 21 - 16, car, dans ce cas, les noirs

répondraient par 3 - 8,8 - 12, 19 - 23, 30 - 34 et 25 - 45.

43° 48 - 43 ?

Coup faible. Il fallait, avant tout, se mettre à l'abri des surprises. Le meilleur coup était 40 - 34, empêchant 19 - 23 des noirs et si ceux-ci jouaient 30 - 35, les blancs répondraient par 33 - 29 !

43°		19 - 23
44°	43 - 38	11 - 16
45°	21 - 17	3 - 8



46° 40 - 34

A la place de ce coup, 38 - 32 était plus fort et donnait plus de chances de gain. Sur l'attaque des noirs par 30 - 35, les blancs répondaient par 22 - 18 et sur celle de 16 - 21, par 33 - 28 et l'avantage restait aux blancs.

46°		30 - 35
47°	38 - 32	25 - 30
48°	34 - 25	35 - 40
49°	25 - 20	40 - 45
50°	20 - 15	16 - 21
51°	33 - 28	21 - 12
52°	28 - 19	12 - 17
53°	22 - 11	6 - 17
54°	15 - 10	17 - 21!

Les noirs viennent de trouver la réponse juste pour obtenir la remise. Malgré les deux pions de plus, l'analyse ne peut démontrer le gain pour les blancs.

Au point de vue stratégique, cette partie annulée par les noirs vaut bien une partie gagnée.

55°	26 - 17	45 - 50
56°	39 - 34	50 - 11
57°	10 - 4	11 - 7
58°	34 - 30	7 - 16
59°	32 - 28	16 - 11
60°	28 - 23	11 - 7
61°	4 - 18	7 - 1

REMISE

8.1.7 Dussaut

Jouée entre MM. Weiss (blancs) et Dussaut (noirs).

	Blancs	Noirs
1°	34 - 30	20 - 25

Quoique l'analyse ne puisse démontrer quelle est la meilleure réponse sur le début de 34 30, il est certain que la réponse du texte est une bonne attaque.

2° 31 - 27

Les blancs auraient pu jouer 32-28: mais, dans le but de chercher la variété et de s'instruire sur de nouvelles combinaisons, ils ont joué le coup ci-dessous:

2°		25 - 34
3°	39 - 30	15 - 20
4°	36 - 31	17 - 21

Coup joué en prévision d'une attaque des blancs par 31-26. Dans ce cas, les noirs laissaient prendre et forçaient les blancs à occuper la case 26; mais les blancs ont prévu le cas et forceront les noirs à occuper cette case en n'attaquant par 31-26 qu'au moment opportun.

5° 30 - 25 21 - 26

La force des pions 26 des noirs et 25 des blancs n'est que momentanée. Par la suite, on peut toujours les échanger par des pionnages qui ne peuvent être évités:

6° 41 - 36 18 - 23

bien placé en avant-garde dans le centre du jeu. Les blancs peuvent jouer le même coup, mais n'en voient pas l'utilité et ne s'en trouveront pas dans une plus mauvaise position.

7°	44 - 39	12 - 18
8°	40 - 34	10 - 15
9°	47 - 41	

Dans cette formation, le coup joué est meilleur que 46-41, qui eut exposé les blancs à se trouver pris dans une mauvaise position:

9°		20 - 24
10°	34 - 29	

La prise de ce trèfle est presque obligatoire et va causer une gêne momentanée aux noirs: mais, comme ceux-ci pourront attaquer le trèfle, les blancs devront se fortifier sur leur droite:

10°		23 - 34
11°	39 - 30	18 - 23
12°	43 - 39	7 - 12
13°	49 - 43	

Bien meilleur que 49-44, car le pion 43 est un pion de réserve:

13°		12 - 18
14°	50 - 44	8 - 12
15°	33 - 28	

En ce moment, les blancs ne peuvent occuper une meilleure case. Le pion 28, ainsi placé, ne craint aucun obstacle.

15°		2 - 8
16°	44 - 40	14 - 20

Bon pionnage en avant, meilleur que 1-7 ou 4-10 et, si les blancs attaquent par 30-25, 4-9 aura sa raison d'être.

17°	25 - 14	9 - 20
18°	30 - 25	4 - 9
19°	25 - 14	9 - 20
20°	39 - 34	5 - 10

Le coup de 20-25 était plus fort et empêchait les blancs de jouer 43-39, car les noirs prenaient alors l'avantage par 12-17 si les blancs jouaient 27-92 et 31-22, les noirs n'hésitaient pas à pionner de nouveau par 24-30, etc., série de pionnages sans aucun désavantage pour les noirs.

21°	34 - 30	20 - 25

Cette attaque laisse aux blancs un coup de dame qui serait très mauvais, par 28-22, 40-20, 27-21, 35-30, 15-40, 43-39, 38-29 et 32-5 et les blancs eussent vite perdu. Donc, l'attaque des noirs est bonne et 38-33 est la meilleure réponse.

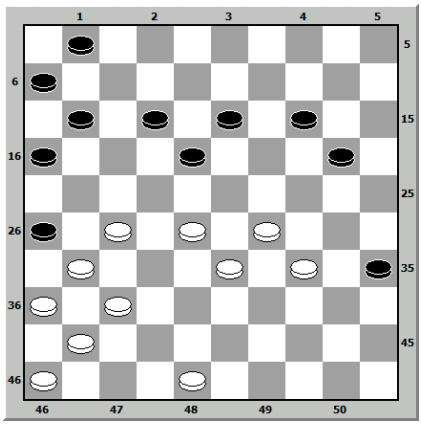
22°	38 - 33	25 - 34
23°	40 - 20	15 - 24
24°	42 - 38	10 - 15
25°	45 - 40	15 - 20
26°	40 - 34	20 - 25
27°	43 - 39	24 - 30 ?

Coup faible. Le coup juste était ici 12-17 !, empêchant les blancs de jouer 27-21, 32-12 et 12-14, car alors les noirs revenaient par 13-19! et damaient dans de bonnes conditions. 12-17 obligeait les noirs à 48-13 et les noirs avaient l'avantage par 17-22 et 11-22, pénétrant dans le jeu des blancs.

28°	35 - 24	19 - 30
29°	28 - 19	13 - 24
30°	34 - 29	3 - 9
31°	29 - 20	25 - 14
32°	32 - 28	

obligeant les noirs de jouer 30-35 et le choix de jouer reste aux blancs.

32°		30 - 35
33°	39 - 34	14 - 20
34°	33 - 29	8 - 13
35°	38 - 33 !	9 - 14 ?



38-33 a été joué à plusieurs fins. Tout d'abord, il n'était pas compromis et fortifiait le centre; par la suite, il pouvait être joué à droite ou à gauche, selon le jeu de l'adversaire. Les noirs ont joué 9-14 pour, ensuite, jouer tranquillement 20-25, 25-30 et s'assurer le passage à dame par 35-40. Si les nors avaient joué 20-25, les blancs n'hésitaient pas à jouer 37-32, 48-42, 41-37 et 28-19, Testant avec un pion de moins, mais avec un avantage de position.

Le meilleur coup pour les noirs était 11-17. Les blancs répondaient par 27-22 et 31-11 et les noirs reprenaient au choix. Le jeu restait égal et, par la suite, les blancs devaient diriger leur pion souvant à droite pour résister à la gauche des noirs.

36°	37 - 32	26 - 37
37°	48 - 42	37 - 48
38°	41 - 37	48 - 22
39°	28 - 10	11 - 17
40°	32 - 28	20 - 25
41°	10 - 5	25 - 30
42°	34 - 25	17 - 22

Si 35-40 ?, les blancs jouaient 29-23, 28-22 et 5-35.

43°	28 - 17	35 - 40
44°	33 - 28	40 - 44
45°	28 - 23	18 - 22

Forcé pour empêché les blancs de faire de suite une autre dame.

46°	17 - 28	44 - 50
47°	23 - 19	50 - 22
48°	19 - 14	22 - 18
49°	29 - 24	18 - 4
50°	24 - 19	4 - 15
51°	5 - 10 !	15 - 4
52°	36 - 31	4 - 36
53°	19 - 13	36 - 20
54°	25 - 14	

Les noirs abandonnent.

8.1.8 Raphaël

jouée entre M. Raphaël (blancs) et M. Weiss (noirs).

	Blancs	Noirs
1°	32 - 28	

Ce début de la partie du centre donne les mêmes avantages que 33-28. Lui est-il supérieur ou inférieur ? C'est ce que l'analyse ne peut démontrer. Jusqu'à la preuve contraire, tous les débuts sont également bons.

1°		17 - 21
2°	37 - 32	11 - 17
3°	31 - 27	

N'acceptant pas le coin en occupant la case 26 et reconnaissant les surprises qu'il y contient.

3°		7 - 11
4°	41 - 37	19 - 23

Pionnage en avant pour engager la bataille.

5°	28 - 19	11 - 23
6°	33 - 28	9 - 14
7°	28 - 19	14 - 23
8°	34 - 29	

Ce coup n'a pas d'aspect et représente la défensive. 47-41 valait mieux et représentait la lutte de part et d'autre.

8°		23 - 34
9°	40 - 29	13 - 19
10°	39 - 33	

37-31 était meilleur et empêchait les noirs d'attaquer par 21-26.

10°		1 - 7
11°	44 - 40	19 - 23
12°	50 - 44	

En jouant 40-34, les blancs auraient eu une position plus solide.

12°		23 - 34
13°	40 - 29	20 - 25
14°	44 - 40	10 - 14
15°	33 - 28	3 - 9

Vu la position, le pion savant est mieux placé à 9 qu'à 3. II faut occuper les bonnes cases et former une bonne réserve.

16°	46 - 41	18 - 22

Mieux vaut pour les noirs faire le deux pour deux que de se le laisser faire. L'intérêt des noirs et de se maintenir; celui des blancs, de se dégager pour se reconstituer.

17°	27 - 18	12 - 34

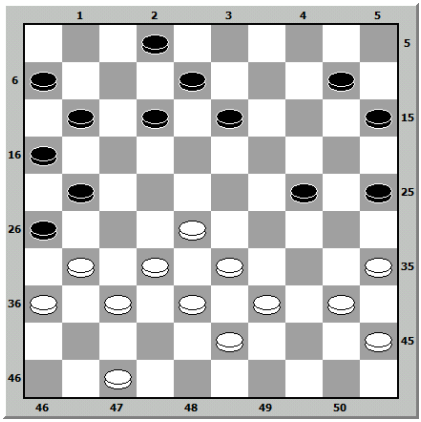
18°	40 - 29	7 - 12
19°	36 - 31	21 - 26
20°	41 - 36	17 - 21
21°	38 - 33	9 - 13
22°	42 - 38	14 - 20

Cherchant à fausser le jeu des blancs et à les désorganiser.

23°	43 - 39	4 - 10
24°	49 - 44	20 - 24

Ce pionnage rentre dans la menace du coup et oblige les blancs à répondre juste, sous peine d'arriver au coup fatal dont le dessin est tracé.

25°	29 - 20	15 - 24
26°	44 - 40	10 - 15
27°	48 - 43	5 - 10



	Blancs	Noirs
28°	39 - 34 ?	

Les blancs sont tombés dans le piège qui va procurer un pion de gain aux noirs. Le coup juste était 40-34.

28°		24 - 30
29°	35 - 34	21 - 27
30°	32 - 21 ?	

Coup faible. Il fallait prendre par 31-22 et conserver le pion 32 à sa case, ce qui, pour la fin de partie, permettait certaines combinaisons et donnait plus de chances de remise. Ensuite, si les noirs sacrifiaient leur pion 26, les blancs restaient à égalité de pièces en jouant 47-42.

30°		16 - 27
31°	31 - 22	26 - 31
32°	36 - 27	13 - 18
33°	22 - 13	8 - 48
34°	40 - 34	

La dame coûte trois pions et les blancs n'ont plus aucune chance de remise.

34°		48 - 40
35°	45 - 34	15 - 20
36°	33 - 29	12 - 18
37°	47 - 42	18 - 22
38°	28 - 17	11 - 22
39°	38 - 33	10 - 14
40°	29 - 23	14 - 19
41°	23 - 14	20 - 9
42°	33 - 29	22 - 28

Les blancs Raphaël abandonnent.

8.1.9 Dussaut

Jouée entre MM. DUSSAUT (blancs) et WEISS (noirs).

	Blancs	Noirs
1°	33 - 28	17 - 21
2°	31 - 26	

Bonne attaque des blancs. Les noirs, ne voulant pas affaiblir leur aile droite, préfèrent fermer.

		11 - 17
3°	36 - 31	6 - 11
4°	31 - 27	1 - 6
5°	39 - 33	19 - 23

Le pionnage par 18 - 22 et 12 - 23 donnait plus de liberté d'action aux noirs et permettait ensuite d'avancer le pion 7 à 12.

6°	28 - 19	14 - 23
7°	33 - 28	

Pour attaquer, les blancs auraient pu attendre que les noirs aient avancé.

7°		9 - 14
8°	28 - 19	14 - 23
9°	38 - 33	4 - 9
10°	44 - 39	10 - 14
11°	50 - 44	5 - 10
12°	37 - 31	

Faible dans cette position, les blancs doivent, à moins d'un cas de force majeure, chercher à empêcher l'adversaire de se dégager.

12°		20 - 24
13°	33 - 28	24 - 29
14°	28 - 19	14 - 23
15°	39 - 33	

Bon pionnage, autrement les blancs étaient embarrassés. Il y avait réponse des noirs sur tout autre coup.

15°		29 - 38
16°	42 - 33	9 - 14
17°	44 - 39	23 - 28

C'est le moment de faire ce. pionnage, sachant bien que les blancs reviendront à 32, mais les noirs ont des pièces pour se reformer.

18°	32 - 23	18 - 38
19°	43 - 32	12 - 18
20°	39 - 33	13 - 19
21°	34 - 29	

Occupation nécessaire de la case 29. Dans cette position, chacun des adversaires cherche la meilleure case et la maintient autant que possible. La moindre faute, d'un côté comme de l'autre, serait fatale et déterminerait la perte.

21°		7 - 12

22° 41 - 37 2 - 7
23° 40 - 34

Empêchant le pionnage des blancs [noirs] par 18 - 23 et 12 - 34 et aussi 14 Ou 15 à 20, à cause du coup de dame par 27 - 22, etc. 8 - 13 était la réponse juste.

23° 8 - 13
24° 46 - 41 3 - 8

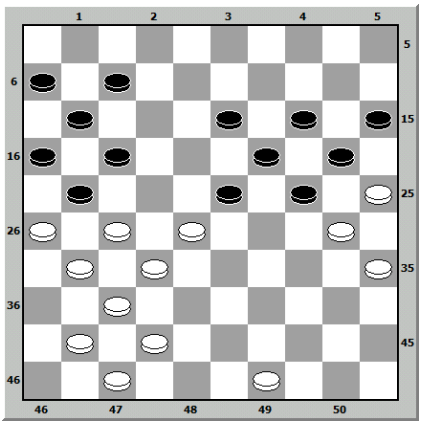
Déplacement bien raisonné du pion savant.

25° 35 - 30 15 - 20
26° 30 - 25 19 - 24

Si les noirs se trouvent enchaînés, les blancs sont dans les mêmes conditions ; la position se prête à de grandes combinaisons et elle est remplie de difficultés.
27° 45 - 40 10 - 15
28° 40 - 35

Livrant aux noirs un 4 pour 3 qui ferait gagner les blancs par le jeu suivant : Noirs, 24-30 : 18-23 : 20-40 et 15-24 ; mais blancs 33-29 ! noirs 24-33 et blancs passent à dame par 49-44 ; 48-43, etc.

28° 13 - 19
29° 48 - 42 18 - 23
30° 29 - 18 12 - 23
31° 34 - 30 8 - 13
32° 33 - 28



Le dernier coup des blancs cherche l'enchainement de la gauche des noirs. Le contact va bientôt décider du résultat.

32° 13 - 18

Le coup juste était 7-12. Le coup du texte cédait un 8 pour 8 gagnant pour les blancs par 28-22. 26-17, 31-26, 26-21, etc.

33° 41 - 36 18 - 22
34° 27 - 29 24 - 22
35° 31 - 27!

Le meilleur. Les noirs ont une position défectueuse sur leur droite ; mais, en compensation, ils ont plus de liberté sur leur gauche.

35° 22 - 31
36° 36 - 27 19 - 23
37° 49 - 43 14 - 19

Les noirs n'ont rien de mieux que le pionnage en arrière.

38°	25 - 14	19 - 10
39°	30 - 24	23 - 28

Pionnage nécessaire et préférable à 10 - 14, car les blancs attaqueraient par 24 - 19 et les noirs seraient obligés de jouer 23 - 28, ce qui renforcerait la position des blancs.

40°	32 - 23	21 - 41
41°	47 - 36	7 - 12

Pour empêcher d'abord 36 - 31 et ensuite pour avancer 16 à 21, ce qui permettra d'opérer un double pionnage en arrière, rendant la partie bien égale.

42°	35 - 30	16 - 21
43°	23 - 19	10 - 14
44°	19 - 10	15 - 4
45°	24 - 20	12 - 18
46°	20 - 14	18 - 23
47°	30 - 24	21 - 27
48°	43 - 39	

Pour pouvoir attaquer le pion 23, mais les blancs n'auront pas le temps nécessaire pour franchir assez vite.

48°		23 - 28
49°	39 - 34	28 - 33
50°	24 - 20	

24 - 19 pouvait donner un meilleur résultat. Au point de vue théorique, il vaut toujours mieux jouer le coup qui donne lieu au plus grand nombre de combinaisons, sauf les exceptions; mais ici ce n'était pas le cas.

50°		27 - 32
51°	34 - 29	

Très bon renvoi de deux pions. Ce coup sort de l'ordinaire et fait partie des surprises du jeu auxquelles il faut toujours porter une grande attention. Quoique bon, il n'est pas gagnant pour les blancs.

51°		33 - 15
52°	14 - 10	11 - 16
53°	10 - 5	32 - 38
54°	42 - 33	4 - 10
55°	5 - 11	6 - 17
56°	33 - 29	17 - 22
57°	36 - 31	22 - 28
58°	31 - 27	15 - 20

Remise.

8.1.10 Dussaut

Jouée entre MM. DUSSAUT (blancs) et WEISS (noirs).

	Blancs	Noirs
1°	31 - 26	

Le premier coup des blancs est ce que l'on appelle un début irrégulier. En principe, le pion blanc 26 est à la disposition de l'adversaire, mais, par la suite, il sera soutenu par d'autres pions servant de renfort et qui le mettront à l'abri.

1°		18 - 23
2°	37 - 31	12 - 18
3°	41 - 37	7 - 12
4°	46 - 41	

Le pion 46 joué à 41 au début de la partie est ce que l'on appelle le bon pion.

4°		1 - 7
5°	34 - 30	20 - 24
6°	31 - 27	14 - 20

Ce coup est joué avec intention. Si les blancs attaquent à 25, les noirs auront le temps en faisant la fermeture et les blancs seront obligés d'ouvrir. Si les blancs n'attaquent pas, alors les noirs attaqueront à 25, afin d'affaiblir l'aile droite des blancs.

7°	30 - 25	10 - 14
8°	36 - 31	17 - 21
9°	26 - 17	12 - 21
10°	41 - 36	

Coup faible. Pourquoi n'avoir pas attaqué par 31 - 26 bien meilleur que le coup du texte. Il y avait dans ce cas un coup de dame pour les noirs, mais beaucoup trop cher.

En effet 31 - 26 -------- 23 - 29 26 - 17 --------- 11 - 31

37 - 26 -------- 16 - 21 26 - 17 -------- 6 - 11 17 - 6 ------ 7 - 11 6 - 17 -------- 24 - 30

25 - 12 --------- 13 - 18 12 - 23 --------- 19 - 46 et les noirs perdraient sûrement.

10°		21 - 26
11°	33 - 28	7 - 12
12°	47 - 41	4 - 10

De part et d'autre, le même coup vient d'être joué sur la grande diagonale. 4 - 10 est supérieur à 5 - 10; en prévision du pionnage en avant par 24 - 29, il faut que le pion noir soit soutenu, mais les blancs ne se trouvent pas dans le même cas et ne peuvent attaquer par 27 - 22.

13° 40 - 34 24 - 30
14° 35 - 24 20 - 40
15° 44 - 35

Les blancs n'ont pas repris par 45 - 34 à cause du pionnage en avant des noirs par 23 - 29 qui pouvait compromettre leur jeu.

15° 14 - 20

On pouvait aussi jouer 15 - 20 sans inquiétude.

16° 25 - 14 9 - 20
17° 50 - 41 20 - 24
18° 39 - 34 10 - 14
19° 34 - 30 12 - 17

Ce coup des noirs force les blancs à répondre 27 - 21 et va tendre le jeu très intéressant.

20° 27 - 21 16 - 27
21° 32 - 12 8 - 17
22° 38 - 32 2 - 8
23° 43 - 38 24 - 29

Rentrant dans le jeu de l'adversaire sans se compromettre, de leur côté, les blancs peuvent enlever le pion 29 par un pionnage.

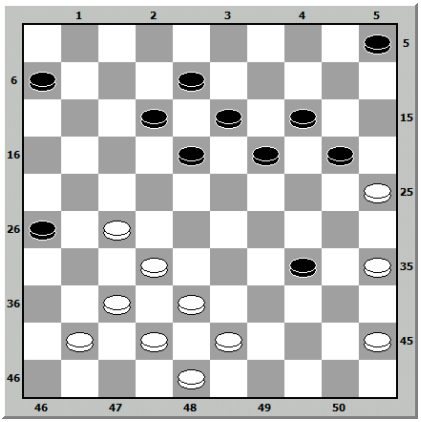
24° 44 - 40 8 - 12
25° 49 - 43 3 - 8
26° 30 - 25 15 - 20
27° 31 - 27

Au lieu de ce coup, 35 - 30 était bien plus gênant pour les noirs. Le principe essentiel du jeu de position est d'embarrasser le plus possible l'adversaire.

27° 17 - 22
28° 28 - 17 11 - 31
29° 36 - 27 29 - 34

Le meilleur coup. Si les blancs attaquent ensuite par 35 - 30, les noirs jouent 34 - 40 et 20 - 24.

30° 40 - 29 23 - 34



31° 43 - 39 34 - 43
32° 38 - 49

Il valait bien mieux jouer 48 - 39. La base du jeu consiste dans l'avancement le plus rapide des pions.

32° 19 - 23
33° 42 - 38 20 - 24
34° 38 - 33 6 - 11

35°	33 - 28	14 - 19
36°	49 - 44	5 - 10
37°	48 - 43	11 - 16
38°	41 - 36	12 - 17
39°	44 - 39	8 - 12
40°	45 - 40	10 - 14
41°	40 - 34	17 - 21

Le seul: Tout autre pion pour les noirs serait mauvais.

42°	34 - 30	12 - 17
43°	43 - 38	17 - 22
44°	28 - 17	21 - 12
45°	39 - 33	12 - 17
46°	27 - 21	

Le meilleur pour les blancs. Si 33 - 28, les noirs répondaient 24 - 29 et les blancs étaient dans l'embarras.

46°		16 - 27
47°	32 - 12	18 - 7
48°	38 - 32	7 - 11
49°	36 - 31	13 - 18
50°	31 - 27	11 - 16
51°	33 - 28	24 - 29
52°	28 - 22	26 - 31
53°	22 - 33	31 - 42
54°	33 - 29	

Pionnage nécessaire pour courir le moins de risques possible.

54°		23 - 34
55°	30 - 39	42 - 47
56°	27 - 22	47 - 29
57°	22 - 17	29 - 45
58°	32 - 27	45 - 1
59°	39 - 33	1 - 45
60°	27 - 21	16 - 27
61°	17 - 11	45 - 1
62°	11 - 6	27 - 32
63°	33 - 29	1 - 45
64°	6 - 1	14 - 19
65°	1 - 6	

Remise.

8.1.11 Dussaut

Jouée entre MM. WEISS (blancs) et DUSSAUT (noirs).

	Blancs	Noirs
1°	33 - 28	17 - 21
2°	39 - 33	21 - 26
3°	31 - 27	18 - 23
4°	44 - 39	12 - 18
5°	34 - 30	

Se dirigeant vers la gauche des noirs, terrain solide que les blancs cherchent à occuper.

5°		20 - 24
6°	30 - 25	7 - 12
7°	40 - 34	24 - 30

Bon pionnage désorganisant la droite des blancs et conservant la case 23. (le pion d'avant-garde)

8°	35 - 24	19 - 30
9°	28 - 19	14 - 23
10°	50 - 44	10 - 14
11°	44 - 40	1 - 7
12°	49 - 44	4 - 10
13°	36 - 31	

Ne craignant pas 11 - 17 qui est la bonne réponse.

13°		11 - 17
14°	41 - 36	17 - 22
15°	47 - 41	14 - 19

Si 7 - 11 ? les blancs gagnaient le pion par 34 - 29 !

16°	25 - 20	15 - 24
17°	34 - 25	23 - 29

Le pion 29 n'est pas compromis, mais c'est une tentative pleine de hardiesse.

18°	40 - 35	10 - 14
19°	45 - 40	

Meilleur que 44 – 40. Ce coup empêche 19 - 23 et facilite, s'il est besoin, le pionnage par 33 - 28.

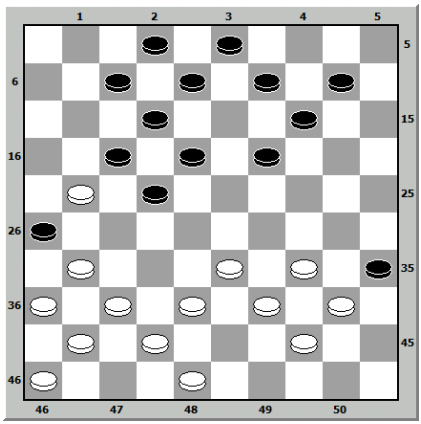
19°		6 - 11
20°	35 - 30	24 - 35
21°	33 - 24	19 - 30
22°	25 - 34	5 - 10
23°	39 - 33	11 - 17
24°	43 - 39	

Pour empêcher 17 - 21 des noirs, car les blancs répondraient par 34 - 30, 33 - 29 et 39 - 17.

24°		13 - 19
25°	27 - 21	

Première menace, contribuant aux surprises, tout en maintenant la position sans crainte d'aucun danger.

25°		16 - 27
26°	32 - 21	



26° 8 - 13

Les noirs tombent dans le piège préparé par les blancs. Le coup des noirs était bien joué au point de vue de la position, mais il y a toujours le coup dont on ne se méfie jamais assez.

27° 34 - 30 35 - 24
28° 33 - 28 22 - 33
29° 38 - 20 14 - 25
30° 37 - 32 26 - 28
31° 40 - 34 17 - 26
32° 36 - 31 26 - 27
33° 41 - 5

La dame ne coûte qu'un pion. Si les noirs veulent la prendre, ils seront obligés d'en sacrifier quatre.

33° 12 - 17
34° 5 - 10 17 - 22
35° 10 - 15 18 - 23
36° 42 - 37

Si 15 -10, les noirs pourraient prendre la dame par 23 - 29, 9 - 14 et 2 - 13, mais les blancs resteraient encore avec un pion de plus.

36° 7 - 11
37° 46 - 41 22 - 27
38° 39 - 33 13 - 18
39° 33 - 28

Les blancs pouvaient en finir de suite par 37 - 31, 33 - 28, 34 - 29 et 15 - 40.

39° 23 - 32
40° 37 - 28 11 - 16
41° 34 - 29 9 - 14
42° 15 - 4 16 - 21

Coup joué pour prendre la dame, mais après, les noirs auront trois pions contre cinq.

43° 4 - 31 21 - 27
44° 31 - 20 25 - 14
45° 29 - 23 2 - 8
46° 41 - 37 8 - 13
47° 28 - 22 13 - 19
48° 23 - 18 14 - 20
49° 18 - 12 20 - 24
50° 12 - 7

Les noirs (Dussaut), abandonnent.

8.1.12 Barteling

Jouée entre M. Barteling (blancs) et M. Weiss (noirs).

	Blancs	Noirs
1°	33 - 28	20 - 24
2°	34 - 30	18 - 23

Les noirs, suivant l'exemple des blancs, adoptent la partie du centre.

3°	39 - 33	13 - 18

Dans cette position on joue ordinairement 12 - 18. Les noirs ont joué ce coup pour varier, sachant qu'un seul pion peut modifier toute la physionomie d'une partie.

4°	44 - 39	17 - 21
5°	31 - 26	9 - 13
6°	26 - 17	12 - 21
7°	30 - 25	7 - 12
8°	40 - 34	4 - 9
9°	34 – 29	

Bon pionnage qui a pour effet l'enchainement de la gauche des noirs.

9°		23 - 34
10°	39 - 30	18 - 23
11°	50 - 44	12 - 18
12°	44 - 39	1 - 7
13°	36 - 31	7 - 12
14°	31 - 27	15 - 20

Ce coup a l'air d'être joué faiblement, mais il a son utilité pour pouvoir, par la suite, pionner en avant.

15°	49 - 44	10 - 15
16°	44 - 40	24 - 29

Pionnage en avant pour pénétrer dans le jeu des blancs et engager la bataille.

17°	33 - 24	20 - 29
18°	39 - 33	14 - 20
19°	25 - 14	9 - 20
20°	33 - 24	20 - 29
21°	41 - 36	

Les blancs ne font pas le pionnage pas 40 - 34, en raison de la réponse 15 - 20 des noirs. En ce moment, ils peuvent attendre, mais ne le pourront toujours.

21°		5 - 10
22°	37 - 31	10 - 14
23°	47 - 41	12 - 17

Coup joué pour forcer le jeu des blancs. Si ceux-ci jouent 31 - 26, les noirs joueront 3 - 9 et si alors les blancs répondent par 40 - 34, les noirs feront avancer leurs pièces sur la gauche.

24°	40 - 34	29 - 40
25°	45 - 34	14 - 20
26°	41 - 37	20 - 24

Si 21 - 26 ? c'était la débâcle pour les noirs. Les blancs répondaient par 27 - 21, 32 - 12, 12 - 25, etc. Le coup joué empêche les blancs de gagner du terrain.

27°	30 - 25	24 - 30
28°	35 - 24	19 - 39
29°	43 - 34	3 - 9
30°	28 - 19	13 - 24
31°	25 - 20	

34 - 29 était plus fort et donnent plus de champ aux blancs.

31°		24 - 30
32°	34 - 25	15 - 24
33°	27 - 22	

Double pionnage obligatoire, car le pion noir 18 allait devenir gênant, et il est bon de s'en débarrasser.

33°		18 - 27
34°	31 - 22	17 - 28
35°	32 - 23	11 - 17
36°	48 - 43	

Joué pour venir soutenir le pion 23 qui pourra avoir besoin de renfort.

36°		8 - 13
37°	43 - 39!	

Si 38 - 32 ! les noirs 13 - 19, 21 - 26 et 16 - 47.

37°		9 - 14
38°	39 - 33	13 - 19
39°	33 - 29 ?	

Pourquoi jouer ce coup ? Pour arriver à passer à dame, mais il va y avoir la perte d'un pion et l'avantage restera aux noirs. Il fallait jouer 33 - 28 ! qui donnait un meilleur résultat. Si noirs 2 - 8, blancs 23 - 18; si noirs 14 - 20, blancs 23 - 14 et ensuite 28 - 23.

39°		24 - 33
40°	38 - 29	19 - 28
41°	36 - 31	21 - 26
42°	31 - 27	2 - 8

Si 17 - 21 ? les blancs joueront 27 - 22 et s'assureront le passage à dame par 29 - 24. Le meilleur coup était 6 - 11 empêchant 27 - 22 des blancs, car il y a la réponse de 28 - 33 et 17 - 28.

43°	27 - 22	28 - 33
44°	22 - 11	6 - 17
45°	29 - 38	17 - 22
46°	38 - 33	8 - 13
47°	46 - 41	16 - 21
48°	42 - 38 ?	

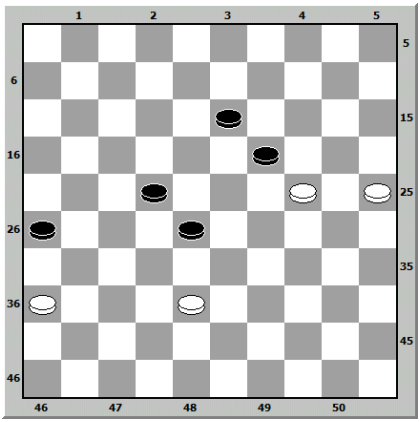
Sans hésiter, les blancs devaient jouer 33 - 29, obligeant les noirs à jouer 13 - 19 et ensuite 42 - 38 forçant la remise.

48° 21 - 27
49° 33 - 29 27 - 31
50° 37 - 32 ?

Ici, les blancs avaient encore quelques chances de remise par 29 - 24 et 24 - 20. 50° 31 - 37 !

Entrant sans hésitation dans la lunette. Les blancs, un peu tard, vont tenter la remise.

51° 41 - 36 37 - 28
52° 29 - 24 14 - 19



53° 24 - 20 ?

Mauvais. Il y avait encore remise pour les blancs par 25 - 20, 20 - 15, 15 - 10, et 10 - 5. Maintenant les noirs vont renvoyer et entrer en lunette, ce qui va mettre les blancs en fort mauvaise posture.

53° 19 - 24 !

54° 20 - 29 28 - 33
55° 29 - 24 33 - 42
56° 25 - 20 42 - 48
57° 20 - 14 forcé 22 - 27
58° 14 – 10

Les blancs auraient pu sacrifier leur pion 24, mais la perte était toujours inévitable.

58° 48 - 37

Les blancs (Barteling) abandonnent.

8.1.13 Dussaut

Jouée entre MM. WEISS (blancs) et DUSSAUT (noirs).

1° 34 - 30 20 - 25
2° 32 - 28 25 - 34
3° 39 - 30 15 - 20

Les noirs n'ont aucun intérêt à échanger les pièces, car l'épuisement se porterait plutôt de leur coté que du côté des blancs.

4° 44 - 39 20 - 25

L'attaque des noirs, toujours à la même case, a pour but d'affaiblir l'aile droite des blancs ou de fermer par 39 ou 40 - 34 ; ces derniers ont le choix.

5° 50 - 44 25 - 34
6° 39 - 30 14 - 20
7° 44 - 39 20 - 24

Changement de tactique des noirs qui estiment ne pouvoir arriver à rien de satisfaisant en poursuivant l'attaque par 20 - 25.

8° 40 - 34 10 - 14
9° 45 - 40 14 - 20
10° 28 - 23

Pionnage qui a pour but de désorganiser le jeu des noirs.

10° 19 - 28
11° 30 - 19 13 - 24
12° 33 - 13 8 - 19
13° 34 - 30 20 - 25

Attaque qui n'a rien d'inquiétant pour les blancs et à laquelle ils peuvent répondre sans peine.

14° 40 - 34 12 - 18
15° 39 - 33 7 - 12
16° 37 - 32 1 - 7

Ne voulant pas, et avec raison, faire le trois pour trois par 24 - 29 et 17 - 26, la beauté du jeu demandant la conservation des pièces le plus longtemps possible.

17° 31 - 27 17 - 21
18° 36 - 31 21 - 26

Les noirs, pour éviter l'affaiblissement de leur aile droite, préfèrent attaquer que se laisser attaquer.

19° 33 - 29

Bon dégagement par un coup de quatre pour quatre qui procure un avantage de position aux blancs.

19° 26 - 28
20° 29 - 20 25 - 14
21° 27 - 21 16 - 27
22° 38 - 32 28 - 37
23° 42 - 24 9 - 13

Il était plus fort de jouer ici 5 - 10 qui forçait les blancs à amener du renfort, car, lorsque les noirs auraient joué 10 - 15, et 14 - 20, il aurait fallu répondre à l'attaque.

24°	30 - 25	12 - 18
25°	43 - 39	11 - 17
26°	39 - 33	17 - 22

Pion bien joué et cherchant à entraver la marche des blancs.

27°	34 - 29	7 - 12
28°	41 - 37	13 - 19

Rentrant dans leurs foyers, bonne mesure de prudence, mais cependant, il était plus fort de jouer d'abord 6 - 11, 11 - 17 et ensuite le pionnage, en arrière, de 13 - 19. Ainsi que le dit le proverbe : tout vient à point à qui sait attendre.

29°	24 - 13	18 - 9
30°	37 - 32	14 - 20

Pionnage qui commence à dessiner la faiblesse des noirs.

31°	25 - 14	9 - 20
32°	35 - 30	20 - 25
33°	30 - 24	6 - 11
34°	32 - 28	22 - 27
35°	46 - 41	11 - 17
36°	49 - 43	17 - 21
37°	43 - 39	21 - 26
38°	39 - 34	2 - 8
39°	48 – 42	

Coup nécessaire pour répondre à l'avance des noirs.

39°		5 - 10
40°	42 - 38	4 - 9
41°	38 - 32	

Echange utile pour conserver une grande force contre la droite des noirs.

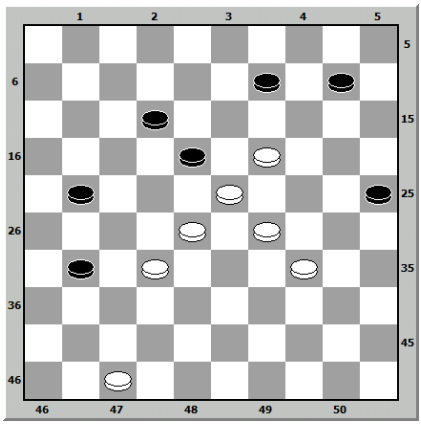
41°		27 - 38
42°	33 - 42	12 - 17
43°	41 - 37	8 - 13

A la place de ce coup, 10 - 15 formait une petite réserve et se trouvait moins exposé aux surprises des blancs; c'est le moment, pour les noirs, où le terrain est semé de pièges.

44°	28 - 23	3 - 8
45°	42 - 38	8 - 12
46°	38 - 33	13 - 18

Meilleur que tout autre; les noirs ne peuvent plus jouer que la défensive.

47°	37 - 32	26 - 31
48°	24 - 19	17 - 21
49°	33 - 28	



49° 21 – 26

Au lieu de ce coup 12 - 17 était meilleur sans cependant donner des chances de remise. De toute manière, les noirs auraient eu bien du mal à éviter la perte.

50° 19 - 13 25 - 30
51° 13 - 15 30 - 39
52° 15 - 10 39 - 44
53° 10 - 4 31 - 36

Les noirs avaient ici quatre façons de jouer : 31 - 36 ou 37 et 44 - 49 ou 50. Ils ont joué le meilleur, car s'ils avaient damé de suite, le pion blanc 23 fesait dame et les blancs gagnaient par le nombre de pièces.

54° 4 - 27 44 - 50
55° 27 - 22 50 - 45
forcé
56° 27 - 4 12 - 18
forcé

Si 12 - 17, les blancs jouent 4 - 15 et les noirs perdent presque sur-le-champ.

57° 4 - 22 45 - 40

Le meilleur coup, mais il n'y a plus rien à faire.

58° 22 - 4 40 - 35
59° 28 - 22 26 - 31
60° 4 - 15 35 - 2
61° 22 - 17 !

Coup qui ne laisse plus aucune case à la dame noire.

61° 2 - 35
62° 23 - 19 35 - 24
63° 15 - 26

Les noirs (DUSSAUT) abandonnent.

8.1.14 Dussaut

Jouée entre MM. DUSSAUT (blancs) et WEISS (noirs).

	Blancs	Noirs
1°	33 - 28	20 - 24
2°	34 - 30	15 - 20

Les noirs acceptent l'enchaînement de leur gauche par les blancs pour rentrer dans une position sortant de l'ordinaire.

3°	30 - 25	18 - 23
4°	39 - 33	10 - 15
5°	31 - 27	17 - 21
6°	37 - 31	21 - 26
7°	44 - 39	26 - 37
8°	42 - 31	12 - 17
9°	47 - 42	7 - 12
10°	41 - 37	

Ce coup permet aux noirs l'avance de 12 - 18 et de grouper d'autres pions pour prendre une bonne position.

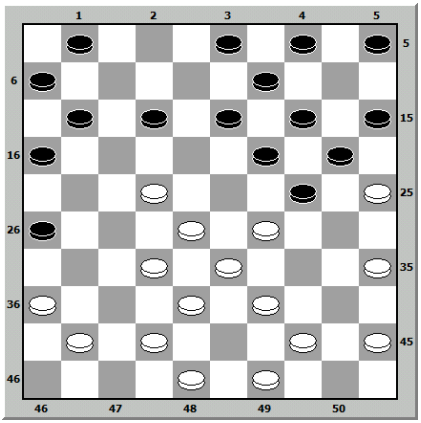
10°		12 - 18
11°	39 - 34	

Pour empêcher les noirs de pionner par 24 - 30, autrement perte d'un pion, et ensuite avance 34 - 29 qui donnera une position avantageuse.

11°		17 - 21
12°	34 - 29	23 - 34
13°	40 - 29	2 - 7
14°	43 - 39	21 - 26
15°	50 - 44	7 - 12
16°	27 - 22 ?	

Ce coup n'avait aucune utilité. Pourquoi ne pas attendre en jouant 49 - 43. Si noirs 1 - 7, les blancs forceront le gain par 28 - 22. Si noirs 4 ou 5 à 10, blancs 46 - 41 et si alors noirs 19 - 23, les blancs iront à dame par 33 - 28. etc.

16°		18 - 27
17°	31 - 22	12 - 18
18°	37 - 31	18 - 27
19°	31 - 22	8 - 12
20°	46 - 41 ?	



Coup faiblement joué. Les blancs en jouant 36 - 31 et 32 - 41 étaient on ne peut plus tranquilles.

20°		12 - 18
21°	32 - 27 ?	

Mauvais. Cette réponse va livrer aux noirs un coup de trois pour cinq. Le meilleur, sur l'attaque des noirs était de jouer 39 - 34 et 34 - 30. La perte du pion était compensée par la position.

21°		18 - 23
22°	29 - 18	16 - 21
23°	27 - 7	1 - 34
24°	44 - 40 ?	

Encore un coup faible et qui permet aux noirs de damer. Les blancs ici n'avaient pas d'autre coup que 44 - 39.

24°		24 - 30 !
25°	40 - 29	30 - 34
26°	29 - 40	13 - 18
27°	22 - 24	20 - 47
28°	41 - 37	47 - 33
29°	37 - 32	33 - 11
30°	40 - 34	14 - 20 !
31°	25 - 14	9 - 20
32°	35 - 30	3 - 8
33°	34 - 29	11 - 2

Les blancs (DUSSAUT) abandonnent.

8.1.15 Dussaut

Jouée entre MM. WEISS (blancs) et DUSSAUT (noirs).

	Blancs	Noirs
1°	31 - 27	17 - 21
2°	36 - 31	

Laissant à dessein occuper la case 26 pour sortir de la partie classique: risquant la perte pour obtenir le gain.

2°		21 - 26
3°	41 - 36	18 - 23
4°	34 - 29	

Les blancs pouvaient occuper la case 28, mais leur coup a été joué pour rentrer dans une partie difficile.

4°		23 - 34
5°	39 - 30	20 - 25

Bien joué pour épuiser les pions blancs; il est vrai que ceux-ci ont assez de pièces pour accepter les attaques.

6°	44 - 39	25 - 34
7°	39 - 30	19 - 24
8°	30 - 19	14 – 23

A remarquer ici que les blancs cherchent à sortir de la partie classique tandis que les noirs cherchent à y rentrer: cela fait un contraste très intéressant.

9°	50 - 44	10 - 14
10°	44 - 39	14 - 19
11°	39 - 34	5 - 10
12°	49 - 44	10 - 14
13°	44 - 39	15 - 20
14°	47 - 41	

Meilleurs que 46 - 41 qui eût exposé les blancs, dans la suite, à se trouver pris dans une position défectueuse.

14°		20 - 24
15°	34 - 29	23 - 34
16°	40 - 20	14 - 25
17°	45 - 40	19 - 24

Cour hardi. Ce pion est loin d'être compromis et il menace en même temps d'affaiblir l'aile droite des blancs.

18°	40 - 34	4 - 10
19°	32 - 28	10 - 15
20°	27 - 22	

Répondant à la tactique des noirs, qui se préparent à attaquer l'aile droite des blancs. Ceux-ci cherchent une forme de jeu en donnant lieu à des combinaisons et, en même temps, établissent une barrière contre les noirs.

20°		12 - 17
21°	31 - 27	13 - 19

22° 28 - 23

Forçant les noirs à prendre par 17-28 ou coup de dame par 27-21. En même temps commence la désorganisation de ces derniers, en raison de la faiblesse de leur centre.

22°		17 - 28
23°	23 - 32	8 - 13
24°	34 - 30	25 - 34
25°	39 - 30	15 - 20

Voilà un pion qui aurait une bonne valeur si les blancs attaquaient par 30-25 ; mais, dans l'hypothèse contraire, les noirs se trouvent un peu affaiblis et manquent de réserve sur leur gauche.

26°	43 - 39	20 - 25
27°	48 - 43	25 - 34
28°	39 - 30	13 - 18
29°	43 - 39	7 - 12
30°	39 - 34	1 - 7
31°	30 - 25	

Dans le cas où es blancs attaqueraient par 34-29, les noirs faisaient un trois pour trois par 9-13, 18-22 et 3-34. Les blancs préfèrent manœuvrer pour avancer graduellement.

31° 18 - 23

Le meilleur coup. Si 19-23 ? les blancs répondaient par 27-22, 32-21 et 34-30, avec une mauvaise position pour les noirs.

32° 27 - 22 9 - 14

Le meilleur coup pour les noirs, forçant les blancs de pionner par 33-29 et donnant - aux noirs l'espoir d'arrêter la marche des blancs.

33°	33 - 29	24 - 33
34°	38 - 18	12 - 23
35°	32 - 28	

Pionnage en avant forcé, car si 34-30 ? les noirs, par 23-29, prenaient un grand avantage.

35°		23 - 32
36°	37 - 28	7 - 12
37°	42 - 38	2 - 8

Renfort pour opérer l'attaque du pion blanc 22.

38°	38 - 33	8 - 13
39°	36 - 31	26 - 37
10°	41 - 32	11 - 17

Les noirs se débarrassent d'un pion qui devient gênant.

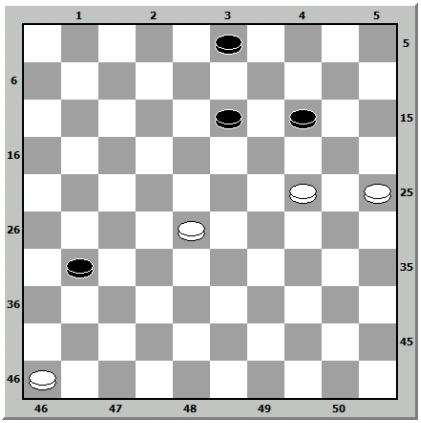
41°	22 - 11	6 - 17
42°	34 - 30	12 - 18

Les noirs pouvaient faire un coup de quatre pour trois, mais ils n'y sont pas obligés par leur position.

43° 30 - 24 19 - 30
44° 35 - 24 18 - 22

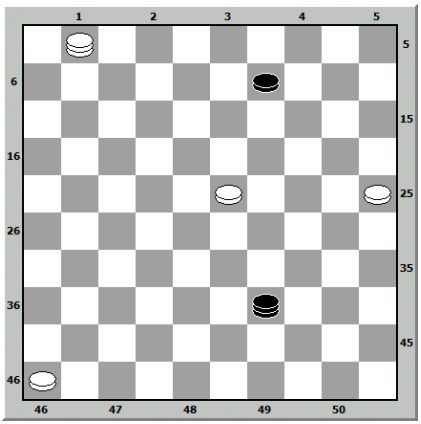
Pour empêcher le pion blanc 28 d'avancer, mais en même temps facilitant le pionnage aux blancs, qui n'hésitent pas.

45° 33 - 29 22 - 33
46° 29 - 38 17 - 22
47° 38 - 33 22 - 27
48° 32 - 21 16 - 27
49° 33 - 28



Point intéressant de la fin de partie. Le coup joué par les blancs est bien celui qui donne le plus de chances de gain. Si 46-41 ? les noirs jouent 13-18 et les blancs n'ont plus rien à faire.

49° 27 - 31
50° 24 - 20 31 - 37
51° 20 - 18 37 - 42
52° 18 - 12 42 - 48
53° 12 - 7 43 - 39
54° 28 - 23 3 - 9
55° 7 - 1



55° 9 - 13 ?

Ce coup est mauvais et abrège de suite une partie où les noirs pouvaient arriver à forcer la remise; seulement il n'y avait guère que l'analyse qui pouvait faire découvrir le meilleur coup des noirs.

46 - 41
En effet -------- Si ----------
39 - 17 ! 9 - 13
à volonté
---------- remise
17 - 3 ou 26
25 - 20 20 - 15
si -------- -------- remise
17 - 3 9 - 13
1 - 18
si --------- La dame blanche étant

9 - 14

forcée de rester sur la ligne de 1 à 23 ne peut empêcher la dame noire 17 de venir à 3 et de faire le pionnage.

De toute façon, la remise était forcée, les coups ci-dessus étant les plus forts des deux côtés.

56°	23 - 19	13 - 24
57°	1 - 34	39 - 30
58°	25 – 34	

Les noirs Dussaut abandonnent.

8.1.16 Dussaut

Jouée entre MM. WEISS (blancs) M. DUSSAUT (noirs)

Blancs	Noirs
1° 31 - 27	

Ce début n'est pas classique, mais régulier et aussi bon que tout autre. Il n'existe pas de mauvais débuts. Il sagit de savoir se servir des pièces que l'on possède.

1°	17 - 21
2° 36 - 31	21 - 26

Les noirs, en occupant la case 26, dénommée à tort bonne case, cherchent à empêcher les blancs de se mouvoir à leur aise sur leur gauche.

3° 41 - 36	18 - 23
4° 47 - 41	

Dans cette position, le coup joué est préférable à 46 - 41, qui aurait pu être embarrassant par la suite.

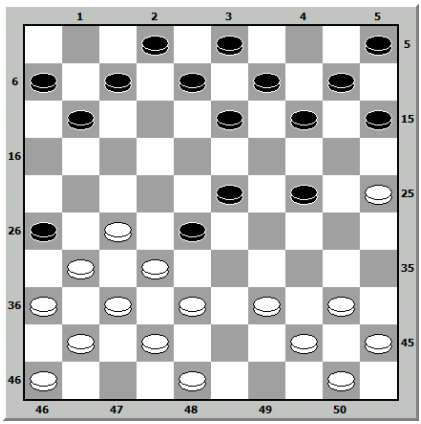
4°	12 - 18
5° 33 - 28	7 - 12
6° 39 - 33	20 - 24
7° 44 - 39	14 - 20
8° 34 - 30	10 - 14

Bien meilleur que l'attaque de 20 - 25. car les blancs eussent laissé faire le deux pour deux, reprenant ensuite une formation de jeu, tandis que, par la fermeture de 10 -14, ils se réservaient le temps vis-à-vis des blancs.

9° 30 - 25	4 - 10
10° 49 - 44	1 - 7
11° 39 - 34	16 - 21

Très bon pionnage de quatre pour quatre et qui va fort gêner les blancs. Les pions noirs 23 et 28 vont occuper le centre du damier. Les blancs pourront se débarrasser du pion 28 par un pionnage; mais il restera le pion 23 en avant-garde. Dans la position créée après le pionnage, les blancs devront chercher å se reconstituer pour ne pas être gênés.

12° 27 - 16	18 - 22
13° 28 - 17	12 - 21
14° 16 - 27	24 - 30
15° 35 - 24	19 - 28
16° 43 - 39	20 - 24



17° 40 - 35

Ce coup est mauvais et laisse aux noirs un coup de dame sans perte de pion. L'attaque de 38 - 33 n'était pas bonne en raison de la réponse des noirs par 7 - 12 et 12 - 17. Le coup juste était 29 - 33, qui donnait un petit jour aux blancs.

17°		23 - 29
18°	32 - 34	24 - 30
19°	35 - 24	14 - 20
20°	25 - 14	9 - 49
21°	38 - 32	13 - 18
22°	42 - 38	7 - 12
23°	48 - 43	18 - 23

Empêchant la sortie des blancs par 32 - 28, petite ressource pour prendre la dame en perdant un pion.

24°	27 - 22	49 - 35
25°	32 - 27	12 - 17
26°	38 - 32	

Les blancs n'ont rien de mieux que de prendre la dame en perdant un pion. En cherchant à conserver leurs pièces, cela tournait à l'agonie en peu de temps. Dans une partie où l'on est sur le point de perdre, il ne faut pas chercher des combinaisons portant sur un coup quelconque, autrement c'est ce que l'on appelle << jouer à la grâce de Dieu >>.

26°		17 - 28
27°	50 - 44	35 - 38
28°	32 - 43	8 - 12
29°	43 - 38	15 - 20
30°	45 - 40	20 - 24
31°	40 - 35	10 - 15
32°	39 - 34	2 - 7
33°	34 - 30	24 - 29
34°	30 - 25	29 - 34
35 °	27 - 22	28 - 17
36°	31 - 27	34 - 29
37°	35 - 30	39 - 44
38°	30 - 24	44 - 50
39°	27 - 21	23 - 29

Les blancs (Weiss) abandonnent

8.1.17 Barteling

Jouée entre MM. BARTELING (blancs) et WEISS (noirs)

	Blancs	Noirs
1°	33 - 28	17 - 21
2°	39 - 33	11 - 17
3°	44 - 39	7 - 11
4°	31 - 26	

Les blancs prennent la position d'enchaînement de la droite des noirs ou partie des coins. C'est une des positions qui contiennent le plus de surprises. Elles sont, de plus, fort difficile à analyser.

4°		18 - 23
5°	37 - 31	12 - 18
6°	31 - 27	20 - 24

Les noirs pouvaient déjà se dégager par 17 - 22 sans perte de pion.

7°	34 - 30	14 - 20
8°	30 - 25	10 - 14

Coup nécessaire dans cette position et meilleur que de laisser le pionnage de 25 - 14.

9°	50 - 44	24 - 29 !

Pionnage en avant nécessaire et rendant la partie très difficile pour les deux.

10°	33 - 24	20 - 29
11°	39 - 33	14 - 20
12°	25 - 14	9 - 20
13°	33 - 24	20 - 29
14°	38 - 33	29 - 38
15°	42 - 33	4 - 9
16°	36 - 31!	

Coup très bien joué par les blancs. En ce moment, les noirs ne peuvent se dégager, mais les blancs devront porter toute leur attention sur les coups ultérieurs des noirs.

16°		5 - 10
17°	40 - 34	10 - 14
18°	44 - 40	15 - 20
19°	41 - 37	2 - 7
20°	46 - 41	20 - 24
21°	41 - 36	7 - 12

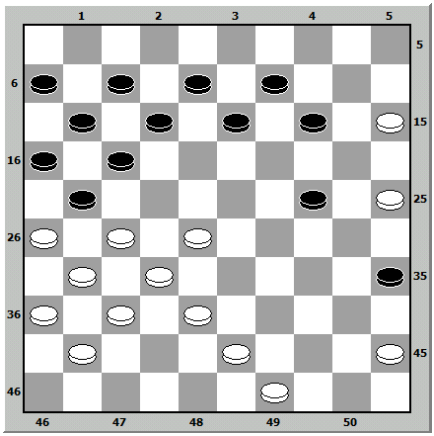
Coup joué pour obliger les blancs à un changement de position. Les blancs ayant répondu par un coup juste ont donné de grandes difficultés aux noirs.

22°	34 - 30	1 - 7
23°	47 - 41	14 - 20
24°	30 - 25	9 - 14
25°	43 - 38	3 - 9 !
26°	40 - 34 !	

Les noirs sont dans une mauvaise position et se trouvent forcés de perdre le pion.

26°		23 - 29

27° 34 - 23 18 - 29
28° 35 - 30 24 - 35
29° 33 - 15 19 - 24 !
30° 48 - 43 ?



30° 24 - 30 !

Sacrifice fait volontairement par les noirs, en escomptant que les blancs auraient confiance et livreraient un coup qui remettrait les noirs en bonne position.

31° 25 - 34 35 - 40 !
32° 43 - 39 40 - 29
33° 49 - 43 ? 17 - 22 !
34° 28 - 17 11 - 22
35° 26 - 28 16 - 21
36° 27 - 16 7 - 11
37° 16 - 18 13 - 44
38° 43 - 39 44 - 42
39° 37 - 18 29 - 34 !

Le désavantage numérique des noirs se trouve compensé par leur dernier coup; ils vont pouvoir amener du renfort sans que les blancs puissent s'y opposer.

40° 48 - 43 ? 9 - 13 !
41° 41 - 37 13 - 19 !
42° 31 - 27 8 - 13 !

Formation à laquelle les noirs voulaient arriver pour forcer les blancs à jouer leur pion 43.

43° 43 - 38 ? 19 - 24 !

Ce coup est obligatoire. Si les noirs jouaient 6 - 11 ou 14 - 20, l'avantage resterait aux blancs. avec de grandes difficultés pour les noirs.

44° 36 - 31 13 - 18 for.
45° 38 - 33

Les blancs ont toujours leurs deux pions de plus; mais le pion noir 34 en vaut bien deux, et en jouant des deux côtés les coups juste, il est impossible d'affirmer le gain pour les blancs. Ces derniers n'ont pas joué le meilleur coup; 31 - 26 leur donnait plus d'avance.

45° 24 - 29 !
46° 33 - 24 34 - 39
47° 24 - 19 14 - 23
48° 15 - 10 23 - 29 !
49° 10 - 4 18 - 22 !

Tout autre coup ne laissait aucun espoir de remise aux noirs. En sacrifiant ce pion, les pions blancs sont en l'air, ce qui permet aux noirs de préparer leurs combinaisons.

50° 27 - 18 39 - 43
51° 4 - 15 ?

? Coup faible. 45 - 40 suivi, sur 6-11 et 11-17 forcés, de 18-13 et 32-28 gagnait radicalement.

51° 29 - 34 for.
52° 15 - 33

Pour empêcher le pion 34 d'avancer et de faire une seconde dame. Ce coup parait donc le meilleur.

52° 43 - 48
53° 18 - 13 ?

Grosse faute des blancs, qui assure presque la remise aux noirs, tandis qu'il y avait le gain par 33-29 : 31-26 ; 26-37; 37-31 ; 31-26 ; 26-37 ; 37-31 ; 31-26, etc.

53° 34 - 40
54° 45 - 34 48 - 8
55° 31 - 26 8 - 13 !
56° 33 - 39 6 - 11 !
57° 39 - 6 13 - 31 !

Remise.

Au point de vue scientifique. cette remise vaut bien une partie gagnée

8.1.18 Zimmermann

Jouée entre MM. ZIMMERMANN (blancs) et WEISS (noirs)

	Blancs	Noirs
1°	32 - 28	18 - 23
2°	38 - 32	

Très bonne réponse des blancs. Si 37 - 32 ?, les noirs faisaient le coup de mazette. Les blancs pouvaient jouer aussi 34 - 29, le seul pouvant remplacer le coup joué. L'un de ces deux coups est-il meilleur que l'autre ? C'est une question d'appréciation.

2°		12 - 18
3°	42 - 38	7 - 12
4°	47 - 42	1 - 7

Meilleur que 2 - 7. donnant une position plus compacte et facilitant les évolutions.

5°	31 - 27	20 - 25

Coup joué comme essai: mais pour la solidité de la position 20 - 24 valait mieux sans craindre le pionnage des blancs affaiblis pour leur aile droite.

6°	34 - 30	25 - 34
7°	39 - 30	15 - 20
8°	44 - 39	20 - 25
9°	49 - 44	25 - 34
10°	39 - 30	14 - 20

Toujours pour attaquer l'aile blancs jouent 30 - 24, à la fin du pionnage ils auraient un pion en l'air qu'ils seraient obligés de défendre.

11°	44 - 39	20 - 25
12°	50 - 44	25 - 34
13°	39 - 30	10 - 14

Joué à deux fins. Si les blancs cherchent le gain du pion, les noirs exécuteront un coup de dame par 13 - 19 et 17 - 50; s'ils voient le coup, les noirs n'auront rien perdu comme position et pourront avancer 14 - 20 à volonté.

14°	44 - 39	5 - 10
15°	37 - 31	14 - 20

Une sortie de pion à propos. Les noirs profitent du moment pour gagner du terrain.

16°	41 - 37	17 - 21
17°	31 – 26	

Pour attaquer et affaiblir l'aile gauche des noirs.

17°		10 - 15
18°	26 - 17	11 - 31
19°	36 - 27	20 - 25
20°	46 - 41	25 - 34
21°	39 - 30	15 - 20

22° 43 - 39 20 - 25
23° 48 - 43 25 - 34
24° 40 - 29

Il valait mieux jouer 39 - 30, tenant en échec le jeu des noirs et les obligeant à répondre juste.

24° 23 - 34
25° 39 - 30 7 - 11
26° 43 - 39 11 - 17

A la place de ce coup, qui facilite le pionnage pour les blancs, il fallait jouer 19 - 24, qui donnait matière à des combinaisons et rendait le jeu difficile. Les noirs avaient assez de réserve pour ne courir aucun risque.

27° 28 - 22 17 - 28
28° 32 - 14 9 - 20
29° 30 - 24

Pionnage avantageux pour les blancs et visant la gauche des noirs, qui est un peu faible.

29° 19 - 30
30° 33 - 24 12 - 17
31° 45 - 40 6 - 11
32° 40 - 34 17 - 21
33° 37 - 32 3 - 9

Joué de préférence à 4 - 9, car les noirs ont besoin de renfort sur leur gauche. Ici, le pion 4 devient le véritable pion savant.

34° 39 - 33 18 - 22
35° 27 - 18 13 - 22
36° 34 - 29 8 - 13
37° 35 - 30

Il fallait jouer ici 32 - 28 d'abord, ensuite 28 - 23, meilleur que le coup du texte, qui fait perdre du temps. Si 29 - 23 ? les noirs gagnent deux pions ou vont à dame par 22 - 28 et 21 - 27 !. Si blancs 32 - 21, noirs 16 - 20, si blancs 22 - 31, noirs 13 - 18, 11 - 17 et 16 - 47.

37° 9 - 14
38° 42 - 37 13 - 18
39° 32 - 28 11 - 17
40° 28 - 23 14 - 19
41° 23 - 12 !

Si 23 - 14 ? les noirs répondaient par 18 - 23 et 21 - 43, mauvais pour les blancs.

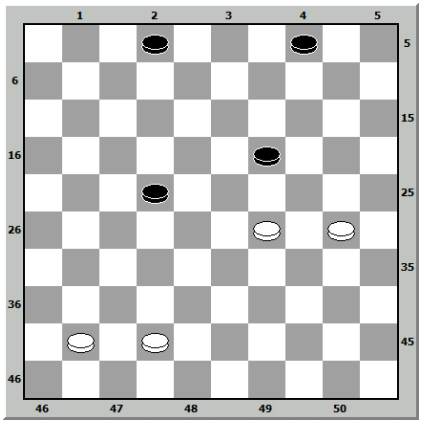
41° 17 - 8
42° 24 - 13 8 - 19
43° 38 - 32 21 - 27

Meilleur que 22 - 27, car les blancs joueraient ensuite 32 - 28 et le pion noir 19 serait compromis.

44° 32 - 21 16 - 27
45° 37 - 32

Pionnage en arrière nécessaire, à moins d'attaquer par 29 - 24 24 - 20 33 - 34
--------- --------- ---------et le 19 - 23 23 - 29
pion noir 22 passera à dame avantageusement. Si 30 - 25, les noirs répondaient par le pionnage en arrière de 19 - 23 et 22 - 13 et les blancs auraient éprouvé des difficultés pour obtenir la remise.

45° 27 - 38
46° 33 - 42



46° 2 - 8

Il était bien plus fort de jouer 22 - 28, qui donnait des chances de gain. Maintenant la remise ne peut plus être évitée.

47° 42 - 38 8 - 13
48° 38 - 32 13 - 18
49° 29 - 24 4 - 10
50° 24 - 13 18 - 9
51° 41 - 36 9 - 13
52° 32 - 27 22 - 31
53° 36 - 27 13 - 18

Remise

8.1.19 Dussaut

Jouée entre MM. DUSSAUT (blancs) et WEISS (noirs)

	Blancs	Noirs
1°	33 - 28	17 - 21
2°	31 - 26	

Cette attaque oblige les noirs à un deux pour deux ou à fermer par 11 ou 12 - 17.

2°		11 - 17
3°	37 - 31	6 - 11

Laissant aux blancs le coup de 28 - 22, etc., qui leur ferait perdre un pion.

4°	38 - 33	1 - 6
5°	42 - 38	19 - 23
6°	28 - 19	14 - 23
7°	33 - 28	9 - 14
8°	28 - 19	14 - 23
9°	47 - 42	4 - 9
10°	34 - 30	21 - 27
11°	31 - 22	

Meilleur que 32 - 21 et donnant le champ plus libre aux blancs. Si 32 - 21, les noirs amenaient du renfort et épuisaient l'aile gauche des blancs.

11°		17 - 37
12°	41 - 32	12 - 17
13°	39 - 33	7 - 12
14°	44 - 39	9 - 14
15°	50 - 44	20 - 25
16°	46 - 41	25 - 34
17°	40 - 29	

Forcé; autrement les noirs damaient par 23 - 29, 13 - 19 et 17 - 46

17°		23 - 34
18°	39 - 30	18 - 23
19°	44 - 39	14 - 19
20°	41 - 37	17 - 21
21°	26 - 17	12 - 21
22°	37 - 31	10 - 14
23°	33 - 28	

Prenant la case centrale et se mettant à l'abri des surprises des noirs.

23°		15 - 20
24°	39 - 33	20 - 24
25°	30 - 25	

Menaçant d'un coup de trois pour quatre par 33 - 29, 32 - 27 et 38 - 20, si les noirs ne s'en apercevaient pas. Le jeu, pour être intéressant, exige des difficultés de part et d'autre.

25°		13 - 18
26°	31 - 26	

Cette attaque laisse beaucoup à désirer. Les blancs auraient du voir que, après 21 - 27 et 16 - 27, ils ne peuvent plus attaquer le pion 27, car les noirs dameraient

dans de bonnes conditions par 27 - 32, 23 - 29 et 29 - 47. La perte du pion est fatale.

26°		21 - 27
27°	32 - 21	16 - 27
28°	45 - 40	23 - 32
29°	40 - 34	5 - 10
30°	49 - 44	10 - 15

Les noirs avaient ici un meilleur coup à leur disposition par 32 - 37 et 24 - 30. Ce coup coûtait deux pions; mais, avec le pion déjà gagné, ils se trouvaient maitres de la situation.

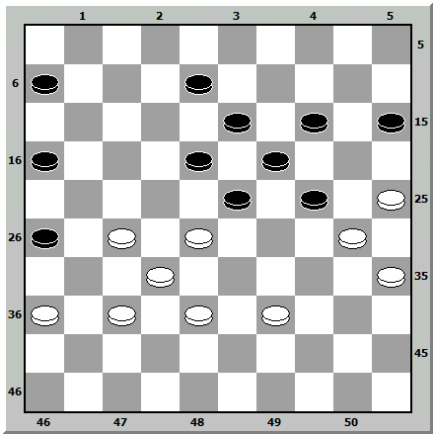
31°	44 - 39	8 - 13
32°	34 - 30	2 - 8
33°	26 - 21	

On ne voit pas l'utilité de ce renvoi du pion 27 en arrière. Il valait bien mieux jouer 39 - 34 et ensuite l'attaque et le pionnage en avant par 33 - 29.

33°		27 - 16
34°	38 - 27	8 - 12
35°	43 - 38	11 - 17
36°	42 - 37	18 - 23
37°	37 - 32	17 - 21
38°	33 - 28	21 - 26
39°	48 - 42	

Dans cette position, les blancs ont très peu de ressources et sont dépourvus de pions de réserve. Ils sont obligés de chercher un refuge pour éviter de se trouver dans une position inextricable.

39°		12 - 18
40°	42 - 37	3 - 8



41° 28 – 22

Ici 38 - 33 était préférable au coup joué et courait moins de danger. A présent, les noirs n'ont plus qu'à attendre que les forces des blancs soient épuisées.

41°		8 - 12
42°	39 - 33	6 - 11
43°	33 - 28	24 - 29

Les blancs (Dussaut) abandonnent.

8.1.20 Raphaël

Jouée entre MM. WEISS (blancs) et RAPHAEL (noirs).

1° 34 - 30 20 - 25

Cette attaque des noirs est incontestablement la meilleure réponse. Quoique les blancs aient plusieurs façons de jouer, ils eussent préféré un autre coup.

2° 31 - 27 25 - 34
3° 39 - 30 19 - 24

Ce pionnage parait faible en raison de ce qu'il ne gêne pas les blancs auxquels il laisse la liberté d'action sur toute la surface du damier. Il en faut conclure que les noirs ont fait une tentative sans bien se rendre compte du résultat.

4° 30 - 19 13 - 24
5° 33 - 28 17 - 21
6° 36 - 31

Coup joué pour tenter d'enchainer l'aile droite des noirs et empêcher la liberté de leurs meuvements.

6° 14 - 19
7° 40 - 34 10 - 14
8° 43 - 39 18 - 23

Rentrant dans le centre, ce pion est bien placé, mais les autres sont un peu disséminés. Il est temps de les grouper pour ne pas se trouver embarrassé.

9° 39 - 33 12 - 18
10° 41 - 36 7 - 12
11° 44 - 40 8 - 13

Au lieu de ce coup, il était préférable de jouer d'abord 21 - 26 et après le coup du texte:

12° 31 - 26 11 - 17

Pourquoi jouer ce pion qui va se trouver risqué et qui n'aurait de valeur qu'en vue d'un coup à exécuter ? 12 - 17 était compréhensible et ne se serait pas trouvé gêné.

13° 36 - 31 2 - 8
14° 46 - 41 5 - 10

Les noirs ne peuvent jouer leurs pions 1 et 6. Si 6 - 11, les blancs joueront : 34 - 29, 40 - 20 et 28 - 22. Si 1 - 7, il y a un coup de dame par 34 - 29, 40 - 20, 28- 22, 26 - 17, 38 - 33 et 32 - 1.

15° 34 - 29 23 - 34
16° 40 - 20 15 - 24
17° 45 - 40 18 - 23

Coup bien joué et permettant l'avance de 12 - 18, ce qui sera une bonne sauvegarde.

18° 49 - 44 12 - 18
19° 41 - 36 10 - 15
20° 44 - 39 17 - 22

Pionnage nécessaire pour éviter la perte immédiate d'un pion.

21° 26 - 17 22 - 11
22° 27 - 22

Le meilleur, car en ce moment les noirs ont un léger avantage de position; leur gauche est très forte. La partie entre dans une phase très intéressante.

22° 18 - 27
23° 31 - 22 14 - 20

A bien remarquer ici que la masse des noirs se porte sur la droite des blancs. Ces derniers ont intérêt à se tenir sur le qui-vive.

24° 50 - 45 ?

Coup faible. Les blancs n'ont pas d'intérêt à faciliter le jeu de l'adversaire. Le coup juste était 37 - 31 pour empêcher l'avance de 16 - 21.

24° 16 - 21
25° 40 - 34 20 - 25
26° 48 - 43

Il ne peut y avoir un meilleur coup. Ce pion donne une bonne forme au jeu des blancs et leur permettra de pouvoir se dégager sans embarras.

26° 21 - 26
27° 22 - 17 11 - 22
28° 28 - 17 4 - 10
29° 32 - 27

36 - 31 était supérieur au coup joué. Si 1 à 7, Blanc 31 - 27, Suivi de 7 - 11. Blanc 17 - 12, 33 - 29, 27 - 22. 43 - 39, 38 - 18, 32 - 5.

29° 10 - 14
30° 27 - 21 13 - 18
31° 37 - 32 9 - 13
32° 42 - 37 8 - 12
33° 17 - 8 3 - 12
34° 21 - 16 23 - 29

Au lieu de ce coup, 14 - 20 donnait une plus grande force aux noirs et ne laissait plus aux blancs que la possibilité de la remise.

35° 34 - 23 18 - 29
36° 36 - 31 15 - 20

Beau piège. Dans le cas où les blancs auraient tenté de gagner le pion, les noirs allaient à dame. En effet :

35 - 30 39 - 30 33 - 15
--- --- ---
25 - 34 24 - 35 35 – 40

45 - 34 15 - 24
--- ---
14 - 20 19 - 48

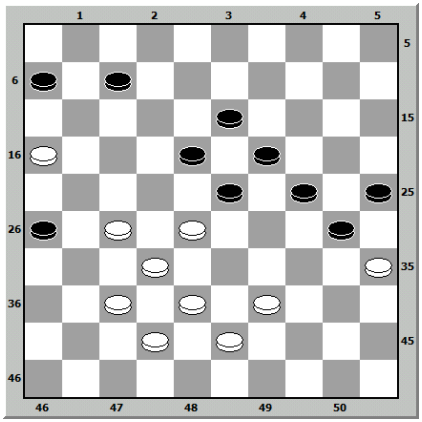
37° 39 - 34 29 - 40
38° 35 - 44 25 - 30
39° 45 - 40 19 - 23
40° 33 - 28 14 - 19

Si 23-29 ? les blancs gagnaient le pion par 16-11, 28-22 et 32-25.

41° 40 - 35

Mieux vaut prendre cette case que de la laisser aux noirs.

41° 1 - 7
42° 31 - 27 12 - 18
43° 44 - 39 20 - 25
44° 47 – 42



44° 6 - 11 ?

Coup faible. Le coup juste était 7-12.

45° 27 - 22 18 - 27
46° 32 - 21 23 - 41
47° 21 - 17 11 - 22

48° 42 - 37 41 - 32
49° 38 - 9 30 - 34

Bon pionnage. D'une part, épuisant les pièces adverses: d'autre part, permettant l'avance de 19 - 23 avec certitude de remise, quel que soit le jeu des blancs qui ont un avantage, insuffisant pour le gain. Les blancs n'auront donc que la remise. Nous nous refusons à attacher aucun sens aux mots remise avec avantage ou désavantage. Le but du jeu étant de s'emparer des pièces adverses, on ne possède aucun avantage réel si on est incapable d'atteindre ce but. Ce sont là des subtilités très préjudiciables à la prospérité de notre beau jeu[109].

50° 39 - 30 25 - 34
51° 9 - 4 19 - 23
52° 4 - 22 24 - 30
53° 35 - 24 34 - 40
54° 54 - 20 40 - 45
55° 22 - 50 26 - 31
56° 20 - 15 31 - 37
57° 15 - 10 37 - 41
58° 44 - 39 23 - 29
59° 10 - 4 41 - 47

[109] MM. Raphaël, Bouillon, Bonnard, Dambrun, de Haas, etc., sont absolument de notre avis sur ce point capital.

60°	4 - 36	47 - 42
61°	36 - 9	42 - 37
62°	9 - 20	37 - 48
63°	20 - 33	48 - 34

Remise.

8.1.21 Dussaut

Jouée entre MM. WEISS (blancs) et DUSSAUT (noirs).

	Blancs	Noirs
1°	34 - 30	19 - 23
2°	30 - 25	14 - 19
3°	25 - 14	9 - 20
4°	40 - 34	4 - 9

Ce coup ne peut s'appeler une faute, mais 10-14 était mieux et gagnait un temps, ce qui n'empêchait pas après, selon le jeu des blancs, de jouer 4 à 9 ou à 10.

5°	45 - 40	10 - 14
6°	50 - 45	17 - 21
7°	31 - 26.	

Ce coup n'est pas joué précisément pour affaiblir l'aile droite des noirs, mais plutôt pour sa voir quelle formation de jeu va prendre l'adversaire.

7°		5 - 10

Bonne réponse des noirs qui, de même que les blancs, ne veulent pas se lancer dans l'inconnu et tiennent, eux aussi, à voir venir l'adversaire.

8°	26 - 17	12 - 21
9°	34 - 30	20 – 25

Très bonne attaque des noirs, car les blancs auraient occupés la case 25, gênant ainsi les noirs.

10° 40 - 34

A leur tour, les blancs n'acceptent pas le pionnage et préfèrent créer une partie difficile et intéressante des deux côtés et évitent ainsi la remise qui se produit plus rarement sur cette position. Nous estimons que c'est là le vrai jeu.

10° 7 - 12
11° 44 - 40 14 - 20
12° 32 - 28 23 - 32
13° 37 - 28 9 - 14

Meilleur que 10-14, qui permettait aux blancs de jouer 33 à 29, ce qui compromettait la position des noirs.

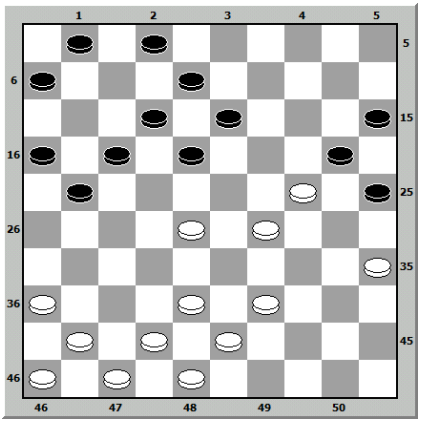
14° 30 - 24 20 - 29
15° 33 - 24 19 - 30
16° 35 - 24 14 - 19
17° 40 - 35 19 - 30
18° 35 - 24 10 - 14
19° 45 - 40 14 - 19
20° 40 - 35 19 - 30
21° 35 - 24 3 - 9

Déplacement forcé du pion servant, car les blancs ont une grande avance sur leur droite et il est nécessaire d'amener du renfort.

29° 49 - 44 9 - 14
23° 44 - 40 11 - 17
24° 40 - 35 !

Obligeant les noirs à attaquer par 14-20, meilleur que 14-19. Au cas contraire, les blancs allaient à dame par 24-20, 34-30 et 39-10.

24° 14 - 20
25° 34 - 29



25° 18 - 22 ?

Mauvaise attaque. Les blancs ont ici deux manières de faire le coup : la première, qui a été exécutée en trois temps, mais il y en avait une plus simple en deux temps par : 35-30 et 38-9. Si les noirs avaient joué 25-30, moins mauvais, les blancs faisaient un quatre pour quatre avantageux. Le meilleur pour les noirs étaient 21-26.

26° 39 - 34 22 - 33

27°	34 - 30	25 - 23
28°	38 - 9	20 - 29
29°	9 - 3	8 - 13 !

Le meilleur coup pour tenter de prendre la dame si les blancs ne jouent pas 1-39 ou 35-30.

30°	35 - 30	12 - 18
31°	3 - 25	15 - 20
32°	25 - 14 forcé	18 - 23
33°	14 - 11	16 - 7

Les noirs, après la prise de la dame, restent avec un pion de moins. S'ils n'avaient pas fait ce coup, la partie eût été plus rapidement terminée. Les blancs devront porter toute leur attention pour éviter la remise que les noirs ont quelque chance d'obtenir.

34°	43 - 39	13 - 19
35°	39 - 33	29 - 38
36°	42 - 33	2 - 8
37°	33 - 29	8 - 13
38°	29 - 24	7 - 12
39°	48 - 43	12 - 18
40°	43 - 39	1 - 7
41°	24 - 20	18 - 23
42°	39 - 34	

Coup jouer pour gêner davantage les noirs et leur barrer le passage.

42°		23 - 28
43°	47 - 42	21 - 27
44°	20 - 15	28 - 33
45°	15 - 10	7 - 11

Petite ressource. Si les blancs donnent à 4 ou 5, les noirs dameraient par 33-38 et 38-47. Pour en finir de suite, les blancs sacrifient les pions 41 et 42.

46°	42 - 38	33 - 42
47°	41 - 37	42 - 31
48°	10 - 5	11 - 16
49°	5 - 26	

Les noirs (Dussaut), abandonnent.

8.1.22 Dussaut

Jouée par MM. DUSSAUT (blancs) et WEISS (noirs).

1° 33 - 28 18 - 23

Les deux joueurs adoptent le début classique:

2° 39 - 33 12 - 18
3° 44 - 39 7 - 12
4° 34 - 30 1 - 7
5° 30 - 25

Dans cette position, comme les blancs doivent chercher le gain, ils n'avaient pas d'intérêt à jouer ce coup, qui n'est pas gênant pour les noirs ; 31 - 27, ou encore 49, ou 50 - 44, valait mieux et pouvait créer une partie difficile. Si les noirs attaquaient par 20 - 25, les blancs fermaient par 39 ou 40 - 34.

5° 20 - 24
6° 40 - 34 14 - 20
7° 25 - 14 9 - 20
8° 34 - 30

Ce coup n'est pas le plus fort. L'analyse démontre que c'est 45 – 40, avec la facilité de voir venir les noirs et à l'abri de tout danger.

8° 17 - 21
9° 31 - 27 4 - 9
10° 30 - 25 21 - 26

Le rôle des noirs est d'être prudents et de ne pas aller dans l'inconnu.

11° 25 - 14 9 - 20
12° 50 - 44 10 - 14
13° 37 - 31 26 - 37
14° 42 - 31 11 - 17
15° 27 - 22

Pionnage exécuté pour user les pièces et chercher à désorganiser la droite des noirs.

15° 18 - 27
16° 31 - 11 6 - 17
17° 36 - 31 12 - 18
18° 31 - 27 8 - 12
19° 41 - 37 3 - 8

Joué de préférence à 2 - 8. Les noirs ont leur gauche assez soutenue et la droite un peu moins. Ce coup donne exactement l'équilibre de la position.

20° 37 - 31 5 - 10
21° 47 - 42 24 - 30

Pionnage fait pour tenter de désorganiser le jeu des blancs et conserver un pion au centre. Bonne position, mais qu'il faut savoir maintenir.

22° 35 - 24 20 - 29
23° 33 - 24 19 - 30
24° 28 - 19 14 - 23

25° 39 - 33 10 - 14
26° 43 - 39 14 - 19
27° 49 - 43 30 - 35
28° 33 - 28

Les blancs occupent leur case centrale, mais dégagent le pion 23, ce qui va permettre la marche des pions du trictrac 7 - 12 et 18 et améliorera la position des noirs.

28° 23 - 29
29° 39 - 33 19 - 24
30° 42 - 37

Pour empêcher les noirs de pionner en arrière par 24 - 30 et 30 - 19. D'après la position, on peut voir que les noirs ne pensent nullement à la remise. Dans les parties sérieuses, l'esprit de combinaison se développe au fur et à mesure que la position se dessine.

30° 17 - 21
31° 31 - 26

Meilleur que 28 - 23, qui ne donnait rien.

31° 24 - 30
32° 33 - 24 30 - 19
33° 26 - 17 12 - 21
34° 37 - 31 19 - 23

Pionnage pour désorganiser la position des blancs.

35° 28 - 19 13 - 24
36° 31 - 26 7 - 12
37° 26 - 17 12 - 21
38° 38 - 33 8 - 13
39° 45 - 40

Pour empêcher les noirs d'avancer et les tenir en échec.

39° 13 - 19
40° 40 - 34 2 - 8
41° 43 - 39 8 - 12
42° 46 - 41

Le meilleur à jouer en ce moment, car si les blancs jouaient le pion savant, les noirs répondraient par 24 - 30, 15 - 20 et 18 - 47 ou 40.

42° 15 - 20
43° 41 - 36 21 - 26
44° 34 - 29 12 - 17

Le meilleur et le seul pour ne pas être compromis et ne pas perdre le pion.

45° 32 - 28!

Coup très bien joué et qui force les noirs à donner deux pions pour un. Si les noirs jouaient 17 - 21, les blancs répondaient 28 - 23, mauvais pour les noirs.

45° 19 - 23!
46° 28 - 30 35 - 24
47° 27 - 22

Les blancs, à leur tour, redonnent le pion aux noirs, mais au détriment de la position de ceux-ci, qui ont une partie fort laborieuse et pleine de difficultés.

47° 18 - 27
forcé

48° 29 - 23 24 - 30

Le seul coup à jouer et qui permet quelques combinaisons.

49° 23 - 19 27 - 32!

Le meilleur à jouer sans hésitation ni perte de temps.

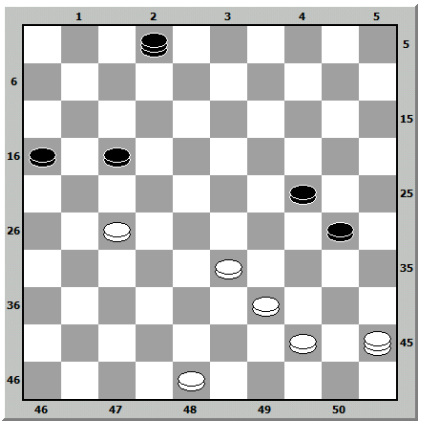
50° 19 - 13 32 - 37
51° 13 - 9 26 - 31
52° 36 - 27 37 - 41
53° 9 - 4!

Si 9 - 3 ? Les noirs gagnaient de suite par 41 - 47 et 47 - 21.

53° 41 - 46
54° 4 - 18 46 - 19

Joué pour forcer les blancs à conserver la ligne du trictrac et ayant une menace en perspective.

55° 18 - 40 20 - 24
56° 40 - 45 19 – 2



57° 48 - 42

Avec de l'attention et de la ténacité, les noirs sont arrivés à trouver une réponse qui leur assure la remise dans toutes les hypothèses.

57° 30 - 34!
58° 45 - 15 16 - 21
59° 27 - 16 2 - 30
60° 15 - 2 [4 ?] 30 - 37
61° 44 - 40 37 - 42

Remise.

8.1.23 Dussaut

Jouée au tournoi international du Soudan, entre MM. DUSSAUT (blancs) et WEISS (noirs).

	Blancs	Noirs
1°	34 - 30	20 - 25
2°	31 - 26	

Il valait mieux jouer 32 - 28, ne craignant pas le pionnage d'un pour un ou de deux pour deux, qui eût désorganisé le jeu des noirs.

2°		25 - 34
3°	39 - 30	17 - 21

Pionnage qui a pour but de donner de l'aisance au jeu des noirs en amenant des pions sur leur droite et de prendre une position contrariant le jeu des blancs.

4°	26 - 17	12 - 21
5°	36 - 31	21 - 26
6°	31 - 27	7 - 12
7°	44 - 39	11 - 17

Coup joué pour engager les blancs à exécuter un pionnage d'un pour un, désavantageux pour eux, car les noirs n'auront qu'à jouer 17 - 22 pour forcer les blancs à aller à 16, laissant l'avantage aux noirs.

8°	27 - 21	16 - 27
9°	32 - 21	17 - 22
10°	21 - 16	6 - 11

Il valait mieux ne pas pionner et amener autour du pion blanc 16 d'autres pions pour envelopper le jeu des blancs.

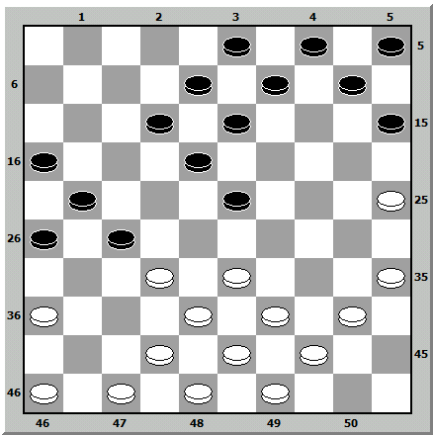
11°	16 - 7	2 - 11
12°	41 - 36	11 - 16
13°	50 - 44	1 - 7
14°	40 - 34	7 - 11
15°	45 - 40	

44 - 40 était préférable et donnait plus de solidité. Le coup du texte laisse une petite faiblesse sur la droite des blancs.

15°		16 - 21
16°	30 - 25	

Au lieu de ce coup, il fallait jouer 30 - 24, qui donnait aux blancs une position inattaquable et ne craignant aucun danger.

16°		11 - 16
17°	34 - 30	22 - 27
18°	37 - 32	19 - 24
19°	30 - 19	14 - 23



20° 42 - 37

Il y avait ici un coup de dame de huit pour six par :

25 - 20
---
15 - 24

33 - 29 44 - 40 39 - 19 36 - 31
--- --- --- ---
23 - 45 45 - 34 13 - 24 26 – 28

38 – 32 42 - 2
--- ---, mais comme la
27 – 38

dame blanche était reprise de suite par 24 - 30, 9 - 13 et 10 - 14, chaque joueur restant avec six pions, ce coup n'avait donc aucune utilité, à moins de jouer la remise.

20°		15 - 20
21°	25 - 14	10 - 19
22°	47 - 42	12 - 17

Meilleur que 19 - 24 et empêchant les blancs de jouer 33 - 28 où, s'ils le jouent, les noirs répondront par 17 - 22, etc.

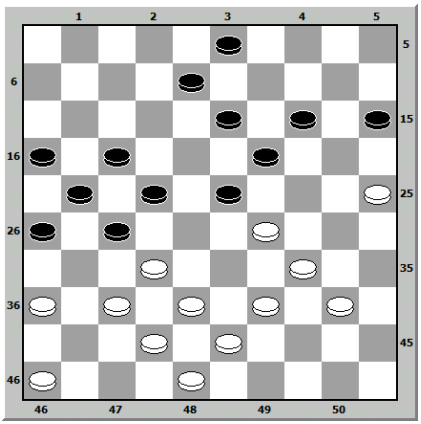
23°	40 - 34	4 - 10

Les noirs pouvaient jouer aussi 5 - 10, qui n'était pas mauvais et rentrait dans les principes du jeu.

24°	35 - 30	10 - 14
25°	30 - 24	19 - 30
26°	34 - 25	14 - 19
27°	44 - 40	9 - 14

Au lieu de ce coup, 5 - 10 était plus fort, suivi de 10 - 14, qui donnait une position bien soutenue aux noirs.

28°	49 - 44	5 - 10
29°	40 - 34	10 - 15
30°	44 - 40	18 - 22
31°	33 - 29 !	



Le dernier coups des blancs est parfaitement joué. Le joueur des noirs, avec un peu d'attention, aurait dû voir la donnée des trois pions blancs ; mais le jeu ne demandant que fautes, rien ne peut retirer à l'adversaire le mérite d'avoir tendu un piège assez brillant et qui lui assure le gain de la partie.

31° 13 - 18?

Le coup juste était 23 - 28.

32°	32 - 28 !	22 - 35
33°	37 - 31	26 - 37
34°	42 - 2	23 - 28
35°	2 - 24	21 - 26
36°	24 - 2	3 - 9
37°	29 - 24	17 - 22
38°	43 - 39	22 - 27
39°	48 - 43 !	28- 32
40°	2 - 7	26 - 31
41°	7 - 18	16 - 21
42°	18 - 4	31 - 37
43°	4 - 48	15 - 20
44°	38 - 16	20 - 40
45°	39 - 34	40 - 29
46°	48 - 42	29 - 34
47°	42 - 33	35 - 40
48°	33 - 50	40 - 45
49°	16 - 11	14 - 19
50°	11 - 6	19 - 23
51°	6 - 1	34 - 39
52°	50 - 5	

Les noirs (Weiss) abandonnent.

8.1.24 Barteling

Jouée entre MM. WEISS (blancs) et BARTELING (noirs).

	Blancs	Noirs
1°	31 - 27	17 - 21
2°	34 - 30	20 - 25
3°	33 - 28	25 - 34
4°	39 - 30	18 – 23

Première rentrée dans le centre, répondant à 33 - 28 des blancs.

5°	44 - 39	12 - 18
6°	39 - 33	7 - 12
7°	50 - 44	14 - 20
8°	44 - 39	20 - 25

Le coup de 20 - 24 rentre davantage dans la marche normale du jeu et évite des échanges inutiles.

9°	39 - 34	12 - 17
10°	37 - 31	21 - 26
11°	27 - 21	

Cherchant à épuiser l'aile droite des noirs et à désorganiser leur jeu.

11°		26 - 37
12°	21 - 12	8 - 17
13°	42 - 31	15 - 20
14°	31 – 27	

Les blancs continuent à chercher l'épuisement de la droite des noirs et à détruire leurs combinaisons.

14°		17 - 22
15°	28 - 17	11 - 31
16°	36 - 27	20 - 24
17°	41 - 37	10 - 14
18°	37 - 31	

Profitant de ce que les noirs ne peuvent faire le pionnage par 23 - 29, laissant le pion blanc 25 compromis.

18°		5 - 10
19°	46 - 41	

En apparence, les blancs ont fait une faute, mais c'est justement le moment d'avancer ce pion pour fortifier les pions avancés.

19°		10 - 15
20°	41 - 36	15 - 20
21°	47 - 42	6 - 11

A la place de ce coup, les noirs avaient un bon dégagement par 23 - 29, 25 - 34, 13 - 18 et 19 - 26. Leur gauche est assez forte, mais leur droite est faible, donc : manque d'équilibre. Il leur restait le dégagement. Cette omission laisse l'avantage aux blancs.

22°	31 - 26	1 - 6

23° 33 - 29

Ce pionnage en avant va forcer les noirs à jouer 4 - 10 et donner aensuite aux blancs le temps de jouer 42 à 38 et 33 pour faire face à l'ennemi.

23°		24 - 33
24°	38 - 29	4 - 10
25°	42 - 38	10 - 15
26°	38 - 33	20 - 24

Bien meilleur que 18 - 22, qui eût fait disparaitre deux pions très importants pour l'intérêt du jeu.

27°	29 - 20	15 - 24
28°	43 - 38	2 - 7
29°	48 - 42	3 - 8

Coup nécessaire et le seul qui puisse se jouer ; 14 - 20 eut donné une position fausse.

30°	33 - 29	24 - 33
31°	38 - 29	7 - 12

Le meilleur. Si 8 - 12 ? les blancs répondaient par 30 - 24, 32 - 28 et 26 - 10.

32°	42 - 37	12 - 17
33°	37 - 31	

Pour empêcher les noirs de jouer 23 - 28, autrement ils perdent un pion.

33°		8 - 12

Le seul coup juste était 17 - 22, tandis que le coup du texte va donner aux noirs un jeu décousu et faciliter les combinaisons des blancs ou leur laisser prendre un avantage de position.

34°	49 - 43	17 - 22
35°	43 - 39	11 - 17

Il n'y avait à jouer que les pions 11 ou 12 à 17. La position devient difficile pour les deux joueurs. Si les noirs font le pionnage par 23 - 28, les blancs répondront par 30 - 24 pour empêcher 14 - 19 des noirs, car si les noirs font cette attaque, les blancs joueront 24 - 20 et 29 - 23.

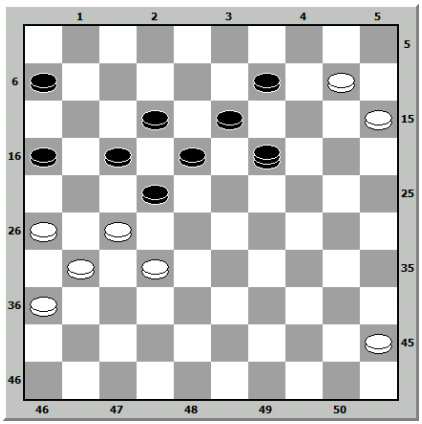
36° 30 - 24

Bon pionnage en avant qui ne va plus permettre aux noirs de jouer sans perdre un pion.

36°		19 - 30
37°	35 - 24	14 - 20
38°	24 - 15	25 - 30
39°	34 - 25	23 - 43
40°	15 - 10	43 - 49

Trop pressé pour damer. Le coup juste était 9 - 14 et 12 - 3. La gourmandise est un grand défaut.

41°	25 - 20	49 - 35
42°	20 - 15	35 - 19?



Les noirs sentaient un grand avantage à provoquer les échanges et croyaient bien tenir le gain ; mais il y avait le revers de la médaille que l'on pourrait appeler le guet-apens. La morale de cette fin peut se résumer en ceci : trop de confiance nuit.

43° 26 - 21 17 - 28
44° 10 - 5 22 - 31
45° 5 - 14

Les noirs (BARTELING), abandonnent.

8.1.25 Leclercq

Jouée par MM. WEISS (blancs) et LECLERCQ (noirs).

	Blancs	Noirs
1°	33 - 38	18 - 23

Les deux joueurs adoptent la partie classique, se tenant tous deux sur la réserve.

2°	39 - 33	12 - 18
3°	14 - 39	20 - 24
4°	31 - 27	7 - 12
5°	37 - 31	17 - 22
6°	28 - 17	12 - 21
7°	31 - 26	2 - 7
8°	26 - 17	11 - 31
9°	36 - 17	7 - 12
10°	33 - 28	15 - 20

Si les noirs avaient joué 14-20, les blancs répondaient par 38-33. Le coup joué permet aux blancs de jouer 39-33 et de prendre une position avantageuse. Il eut été préférable de jouer 1-7, empêchant les blancs de jouer 38-33, à cause de 16-21, 23-29 et 18-27 : les noirs se dégageaient par 24-29, 19-39, etc., le meilleur pour eux.

11°	39 - 22	10 - 15
12°	41 - 37	5 - 10
13°	43 - 39	20 - 25

Pourquoi jouer ce coup ? Il n'y avait rien qui pressait. 1-7, 6-11 ou 12-17 était préférable, conservait la gauche des noirs et permettait d'attendre l'avance d'un pion blanc à 30 pour ne l'attaquer qu'au dernier moment.

14°	46 - 41	6 - 11
15°	41 - 36	11 - 17
16°	36 - 31	17 - 21
17°	31 - 26	15 - 20
18°	26 - 17	12 - 21
19°	49 - 43	21 - 26!
20°	34 - 30	

Pionnage nécessaire et qui empêche les noirs d'attaquer par 20-25 ? car alors les blancs allaient à dame par 28-22, etc.

20°		25 - 34
21°	39 - 30	10 - 15 !
22°	30 - 25	1 - 7
23°	50 - 44	7 - 11

Meilleur que 7-12, car il donne la faculté de jouer ensuite 8-12 et 11-17, qui aurait pu être forcé.

24°	44 - 39	8 - 12!
25°	39 - 34	

Ce coup va permettre aux noirs de jouer 12-17, empêchant aux blancs de faire le pionnage le 34-29, car alors les noirs joueraient 18-23 et 13-31. Au lieu de ce coup, les blancs devaient jouer

d'abord 37-31, 42-31; ensuite ouvrier par 39-34 et, finalement, prendre une position d'enchainement contre les noirs par 34-29 et 40-29.

25°		12 - 17
26°	37 - 31	26 - 37
27°	42 - 31	17 - 21
28°	31 - 26	11 - 17
29°	47 - 42	4 - 10!
30°	34 - 30!	24 - 29

Le meilleur coup pour les noirs.

si	28 - 17	33 - 28
---	---	---
17 - 22 ?	21 - 12	

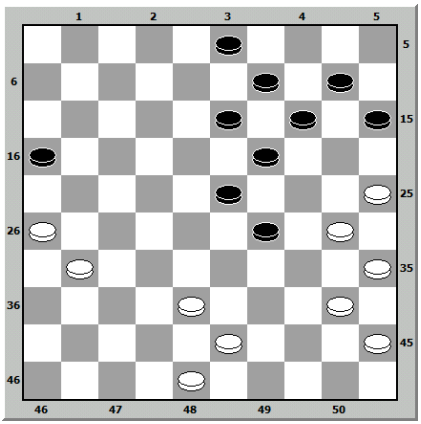
et les noirs eussent été fort gênés.

Si 3-8, mauvais, les blancs jouaient 43-39, etc.

31°	33 - 24	20 - 29
32°	27 - 22	

Le pionnage de 40-34 et 45-34 valait mieux. Les noirs répondaient sans doute 3-8, obligeant les blancs à jouer 38-33, tout autre pion donnant un dégagement aux noirs.

32°		18 - 27
33°	28 - 22	17 - 37
34°	42 - 22	21 - 27
35°	22 – 31	



35°		23 – 28

La position est très intéressante. Le coup joué par les noirs n'est pas le plus fort, 13-18 enveloppait mieux le jeu des blancs et tout d'abord empêchait ceux-ci de jouer leur pion 43. Si les blancs jouent 40-34, les noirs répondent par 15-20 et leur jeu devient moins difficile.

36°	43 - 39	3 - 8!
37°	40 - 34	29 - 40
38°	45 - 34	13 - 18
39°	39 - 33	

Coup faible. 30-24 était meilleur; les noirs eussent été gênés dans leurs mouvements et le champ d'action des blancs devenaient plus grand.

39°		28 - 39
40°	34 - 43	19 - 24!
41°	30 - 19	14 - 23
42°	38 - 32	18 - 22
43°	31 - 27 !	22 - 31
44°	26 - 37	8 - 12
45°	43 - 39	9 - 13
46°	39 - 33	10 - 14
47°	35 - 30	15 - 20 !
48°	33 - 29	

Trop tôt. Il valait mieux jouer d'abord 48-43, ne craignant pas 14-19 des noirs et, si ceux-ci jouent 13-19, alors, c'est le moment de faire le pionnage par 33-29 et 30-39.

48°		23 - 34
49°	30 - 39	13 - 18
50°	32 - 28	20 - 24
51°	39 - 33	14 - 19
52°	33 - 29!	

Les blancs, voyant qu'ils ne peuvent gagner, s'empressent de forcer la nullité. Un proverbe dit : «Pour ne courir aucun danger, le droit chemin est le meilleur. » C'est ici l'occasion de l'appliquer.

52°		24 - 22
53°	25 - 20	18 - 23
54°	20 - 15	23 - 29
55°	15 - 10	29 – 34
56°	10 - 5	19 - 24
57°	5 - 23	34 - 39
58°	23 - 1	39 - 44
59°	1 - 6	44 – 50

Remise.

8.1.26 Raphaël

Jouée par MM. RAPHAEL (blancs) et WEISS (noirs).

	Blancs	Noirs
1°	32 - 28	17 - 21
2°	37 - 32	11 - 17
3°	31 - 27	

N'acceptant pas d'occuper la case 26, mais pourquoi ce coup? Ce n'est pas un pion offensif; il ne peut servir qu'à un pionnage de deux pour en arrière, ou à pionner si le noir joue 21-26.

3°		6 - 11
4°	36 - 31	21 - 26

Ce coup n'était nullement forcé, car les noirs n'étaient pas compromis dans cette position qu'ils avaient volontairement accepté.

5°	41 - 36	26 - 37
6°	42 - 31	1 - 6
7°	31 - 26	

Que signifie ce coup ? Le pion 26 est maintenant à la disposition des noirs, au point de vue pionnage. Ils pourront s'en débarrasser quand bon leur semblera.

7°		19 - 23
8°	28 - 19	14 - 23

Pour empêcher les blancs de pionner par 27-21 et les obliger à chercher du soutien pour se garantir.

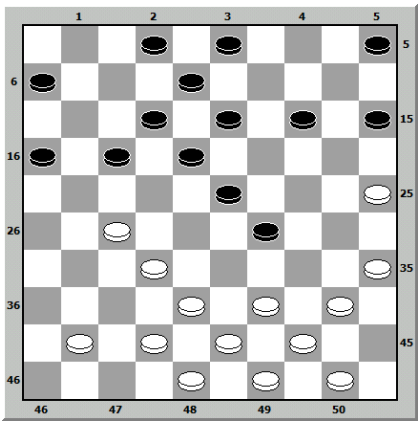
9°	47 - 42	10 - 14
10°	34 - 30	4 - 10
11°	30 - 25	

Il valait mieux jouer ici 46-41 pour soutenir les autres pions.

11°		14 - 9
12°	25 - 14	9 - 20
13°	35 - 30	10 - 14
14°	30 - 25	23 - 29

Pionnage en avant exécuté pour chercher la difficulté en allant au-devant du danger.

15°	33 - 24	20 - 29
16°	40 - 35	19 - 23
17°	45 - 40	17 - 21
18°	26 - 17	11 - 31
19°	36 - 27	7 - 11
20°	46 - 41	11 - 17



21° 35 - 30 ?

Perte irrémédiable d'un pion pour les blancs, car, après le deux pour deux, le pion blanc 14 sera attaqué et pris par 15-20.

21°		14 - 20
22°	25 - 14	29 - 34
23°	40 - 29	23 - 25
24°	39 - 33	15 - 20
25°	44 - 39	20 - 9
26°	49 - 44	5 - 10
27°	42 - 37	10 - 14
28°	41 - 36	14 - 19
29°	44 - 40	2 - 7
30°	50 - 44	25 - 30
31°	37 - 31	7 - 11

Les noirs ont une barricade contre laquelle les blancs auront de grandes difficultés ; cependant, il arrive quel 'on obtient la remise avec un pion de moins; mais il faut que le jeu s'y prête.

32°	40 - 34	30 - 35
33°	48 - 42	17 - 21
34°	33 - 28	9 - 14
35°	42 - 37	3 - 9
36°	39 - 33 ?	

Coup faible. Le seul pion à jouer à ce moment était 38-33.

36°		18 - 23
37°	43 - 39	21 - 26

Ce n'est pas le coup juste. 14-20 était le seul pion jouable dans cette position.

38°	44 - 40	35 - 44
39°	39 - 50	14 - 20
40°	28 - 22	11 - 17
41°	32 - 11	16 - 7
42°	33 - 28	9 - 14
43°	27 - 22	7 - 11
44°	31 - 27	12 - 18
45°	50 - 44	

Il y avait ici un coup de dame par 33-29, 28-23, 27-22 et 32-3, mais la dame était reprise de suite. Ce coup rendait plus rapide la perte des blancs.

Les blancs (Raphaël) abandonnent

8.1.27 Dussaut

Jouée dans le Tournoi international de 1894, entre MM. WEISS (blancs) et DUSSAUT (noirs).

	Blancs	Noirs
1°	33 - 28	17 - 21
2°	39 - 33	21 - 26
3°	44 - 39	20 - 25

Sortant des débuts classiques; mais ce n'est qu'une interversion et, par la suite des coups joués, les noirs reprendront leurs formations respectives.

4°	31 - 27	14 - 20
5°	50 - 44	10 - 14
6°	- 37 - 31	

Pionnage en avant que les blancs exécutent pour se fortifier sur leur aile gauche.

6°		26 - 37
7°	42 - 31	11 - 17
8°	27 - 22	18 - 27
9°	31 - 11	6 - 17
10°	41 - 37	17 - 21
11°	36 - 31	13 - 18

Bon pion d'avant-garde. Les blancs n'ont pas d'intérêt à faire le deux pour deux.

12°	31 - 27	9 - 13

Cette fois, au lieu du coup joué, il était préférable de jouer 21 - 26 pour ne pas laisser aux blancs le dégagement par 27 - 22 et 28 - 23.

13°	46 - 41	4 - 9
14°	41 - 36	20 - 24
15°	27 - 22	18 - 27
16°	28 - 23	19 - 28
17°	33 - 31	14 - 19
18°	38 - 33	5 – 10

Pion bien joué et qui prendra de l'importance quand il sera arrivé à sa bonne case 20.

19°	47 - 42	10 - 14
20°	42 - 38	21 - 26
21°	34 – 30	

Ce pionnage n'était pas utile. Il fallait jouer 32 - 28 et, si les noirs jouaient 14 - 20, continuer par 37 - 32.

21°		25 - 34
22°	40 - 20	14 - 25

La reprise par 15 - 24 était meilleure, et la raison en est simple : Quand un pion arrive dans un coin, il n'a plus qu'une case à jouer, autrement il en a deux.

23°	31 - 27	12 - 18
24°	32 - 28	18 - 23
25°	38 - 32	9 - 14
26°	44 - 40	13 - 18
27°	39 - 34	14 - 20

28° 43 - 38 8 - 13 !

Si 1 - 6 ? les blancs damaient par 34 - 30, 40 - 29, 28 - 23, 38 - 33 et 32 - 1.

Si 3 - 9? ils gagnaient un pion par le même coup.

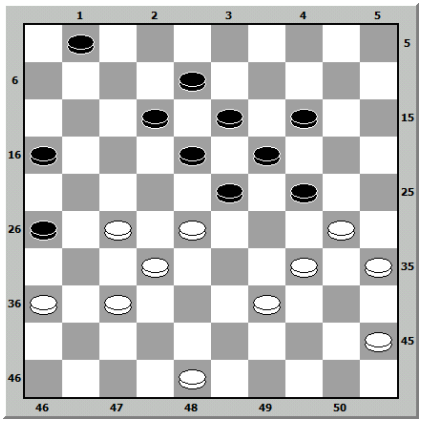
29° 33 - 29 !

Forçant les noirs à exécuter un pionnage en arrière.

29° 20 - 24
30° 29 - 20 25 - 14
31° 35 - 30 2 - 8!

Meilleur que 3 - 8 ? car alors les blancs damaient par 30 - 24, 28 - 10, 38 - 33 et 32 - 3.

32° 38 - 33 7 - 12
33° 33 - 29 14 - 20
34° 40 - 35 20 - 24
35° 29 - 20 15 - 24
36° 49 - 43 3 - 9
37° 43 - 39 9 - 14



38° 45 - 40 24 - 29
39° 30 – 24

Faible. Ce coup n'était nullement forcé. Bien au contraire. Sur

30 - 25 27 - 22
-------- ------- --------
24 - 29 29 - 33 18 - 28
25 - 20 20 - 7 36 - 47
-------- ------- -------- 40 - 49
23 - 41 1 - 12 33 - 44

Que reste-il ? Un pion noir en plus à 38 ; mais ce pion sera pris de suite par les blancs et ceux-ci auront un grand avantage sur leur droite.

29 - 20
40° 34 - 30 20 - 24
41° 39 - 33 1 - 6
42° 36 - 31

Préparant un piège que les blancs n'ont pu exécuter : mais si ces derniers avaient joué 12-17, les blancs avaient un joli coup de dame, gagnant par 27 - 21, 40 - 34. 34 - 3 et 3 - 47.

42° 6 - 11
43° 48 - 43 11 - 17
44° 43 - 38 17 - 22
45° 28 - 17 12 - 21
46° 33 - 28 24 - 29
47° 40 - 34 29 - 40
48° 35 - 44 14 - 20
49° 30 - 25 20 - 24
50° 44 - 40 8 - 12

51° 28 – 22

Ce coup n'est pas le meilleur, car il donne une plus grande force aux noirs. Les blancs, malgré leur mauvaise position, avaient, en jouant 40 - 34. quelques chances de remise.

51°		23 - 29
52°	40 - 35	19 - 23
53°	38 - 33	

Ce coup a été joué pour ne pas prolonger inutilement une partie qui, de toute manière, était perdue.

53°		29 - 38
54°	32 - 43	21 - 41
55°	25 - 20	18 - 36
56°	20 - 7	41 - 46
57°	7 - 2	13 - 18
58°	2 - 24	18 - 22
59°	24 - 47	22 - 27
60°	35 - 30	46 - 10
61°	30 - 25	10 - 4
62°	25 - 20	4 - 10
63°	43 - 38	10 - 19
64°	38 - 33	27 - 31
65°	33 - 29	19 - 28
66°	20 - 15	31 - 37
67°	29 - 24	37 - 41
68°	47 - 33	28 - 39

Les blancs (Weiss) abandonnent.

8.1.28 Dussaut

Jouée entre MM. WEISS (blancs) et DUSSAUT (noirs)

	Blancs	Noirs
1°	34 - 30	20 - 25

Attaque des noirs qui pourrait affaiblir l'aile droite des blancs si les noirs continuaient toujours à la case 25. Les blancs auraient le désavantage s'ils ne répondaient pas toujours par les coups justes.

2° 32 - 28

Coup joué pour empêcher les noirs, en faisant un pionnage par 19 - 24, de prendre et revenir à cette case 24. Le coup des blancs empêche cette formation.

		25 - 34
3°	39 - 30	14 - 20
4°	44 - 39	20 - 25
5°	40 - 34	

La fermeture opérée par ce coup est nécessaire : d'une part, pour éviter l'épuisement des pièces et, d'autre part, cette position donne lieu à des combinaisons fort intéressantes et sort des parties monotones qui aboutissent à la remise. Cette position est celle qui donne le plus de surprises et de difficultés.

5°		15 - 20
6°	45 - 40	20 - 24
7°	50 - 45	18 - 23

Pour répondre à cette attaque. les blancs ont le pion 4) en réserve, qui leur donne le temps Ce répondre à toute attaque et de se mettre sur le qui-vive.

8°	49 - 44 !	23 - 32
9°	37 - 28	13 - 18
10°	41 - 37	18 - 23

Continuant à attaquer pour occuper la case 28 ; mais les blancs les en empêchent, grâce aux pions de réserve.

11°	47 - 41	23 - 32
12°	37 - 28	12 - 18
13°	42 - 37	7 - 12
14°	28 - 22	

Pionnage exécuté par les blancs pour empêcher les noirs d'occuper la case 23.

14°		18 - 27
15°	31 - 22	17 - 28
16°	33 - 22	10 - 14
17°	38 - 33	5 - 10
18°	43 - 38	8 - 13!

Si 9 - 13 ? les blancs faisaient un coup de cinq pour quatre par 34 - 29, 29 - 7 et 37 - 28.

19° 37 - 31

37 - 32 était meilleur et empêchait les noirs d'attaquer par 12 - 17 ou 18, parce qu'alors ils perdaient un pion. De plus, il permettait l'avance de 41 - 37 et 46 - 41, conservant l'équilibre vis-à-vis des noirs et les tenant en échec.

19° 3 - 8

Pourquoi ce déplacement du pion savant ? Il n'avait aucune utilité. Le véritable coup juste était 2 - 8, qui donnait aux noirs une formation d'une incontestable solidité.

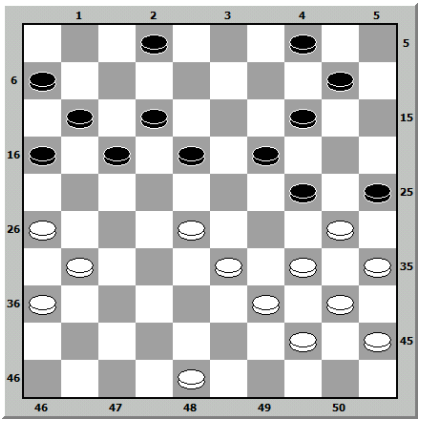
20° 38 - 32 1 - 7
21° 32 - 28 13 - 18

Coup joué pour se débarrasser du pion blanc 22, avoir le champ plus libre et empêcher les blancs de prendre une position avantageuse.

22° 22 - 13 9 - 18
23° 41 - 37 12 - 17

Les noirs ont trois pions (7, 12 et 18) sur la ligne du tric-trac ; le coup joué n'est pas mauvais, mais 11 - 17 était meilleur en ce qu'il gênait davantage les blancs. donnait une position plus solide et rendait la manœuvre plus facile.

24° 31 - 26 7 - 12
25° 36 - 31 18 - 23
26° 46 - 41 23 - 32
27° 37 - 28 12 - 18
28° 41 - 36 8 - 12 ?



Faute inexplicable des noirs qui livre aux blancs un coup dont ils vont profiter. En jouant 4 - 9, les noirs gênaient beaucoup les blancs.

29° 28 - 23 18 - 38
30° 39 - 33 38 - 29
31° 34 - 23 19 - 28
32° 30 - 19 14 - 23
33° 35 - 30 25 - 34
34° 40 - 07 16 - 21
35° 7 - 27 28 - 33
36° 27 - 21

Obligeant le pion noir 17 à partir et s'en débarrassant au plus vite pour avoir le champ libre.

36° 17 - 22
37° 31 - 27 22 - 31

38°	36 - 27	10 - 14
39°	21 - 17	14 - 19
40°	17 - 12	19 - 23
41°	26 - 21	23 - 28
42°	21 - 16	4 - 9
43°	12 - 7	2 - 11
44°	16 - 7	6 - 11
45°	7 - 16	33 - 38
46°	16 - 11	9 - 13
47°	11 - 7	13 - 18
48°	7 - 1	18 - 22
49°	27 - 18	28 - 32
51°	18 - 13	32 - 37
50°	1 - 29	

Les noirs (Dussaut) abandonnent.

8.1.29 Dussaut

Jouée entre MM. WEISS (blancs) et DUSSAUT (noirs).

	Blancs	Noirs
1°	31 - 27	17 - 21
2°	36 - 31	

Début irrégulier mais qui, après quelques coups devient régulier.

2°		21 - 26
3°	41 - 36	18 - 23
4°	47 - 41	12 - 18
5°	33 - 28	

Les deux joueurs adoptent la partie classique et la position d'enchainement.

5°		7 - 12
6°	39 - 33	20 - 24
7°	44 - 39	14 - 20
8°	34 - 30	10 - 14

Les noirs laissent la case 25 à la disposition des blancs, et ces derniers la prennent, ne pouvant mieux faire; le temps reste à l'avantage des noirs.

9°	30 - 25	4 - 10
10°	49 - 44	1 - 7
11°	27 - 22	

Les blancs pouvaient aisément jouer 39 - 34, mais ils ont préféré ce pionnage en avant pour créer une position difficile et instructive à cause des combinaisons à laquelle elle donne lieu.

11°		18 - 27
12°	31 - 22	12 - 18
13°	37 - 31	26 - 37
14°	42 - 31	18 - 27
15°	31 - 22	7 - 12
16°	41 - 37	2 - 7
17°	48 - 42	

Dans cette position, l'avance du pion savant est obligatoire.

17°		12 - 17
18°	33 - 29	24 - 33

Cette prise est meilleure que 23 - 34. Les noirs vont perdre un pion, mais le rattraperons aussitôt par 8 - 12 et laisseront les blancs dans une position peu soutenue.

19°	38 - 18	8 - 12
20°	28 - 23	17 - 28
21°	43 - 38	

Les blancs pouvaient, ici, en perdant deux pions, aller à dame par 36 - 31, 31 - 27. 37 - 26, 39 - 34 et 35 - 4. Le coup était cher, mais bon tout de même.

21°		13 - 22
22°	32 - 27	22 - 31
23°	23 - 32	11 - 17

24° 36 - 27 17 - 21
25° 40 - 34 12 - 18
26° 45 - 40 19 - 23
27° 38 - 33 14 - 19
28° 25 - 14 9 - 20
29° 33 - 28

Prenant la bonne case et mettant les noirs dans une mauvaise position.

29° 3 - 8
30° 42 - 38 8 - 13
31° 39 - 33 10 - 14

Les blancs auraient ici le coup classique par 34 - 29, 44 - 10, 33 - 28, 38 - 33 et 32 - 1; mais il coûterait trop cher et serait reprise dans de bonnes conditions.

32° 46 - 41 21 - 26

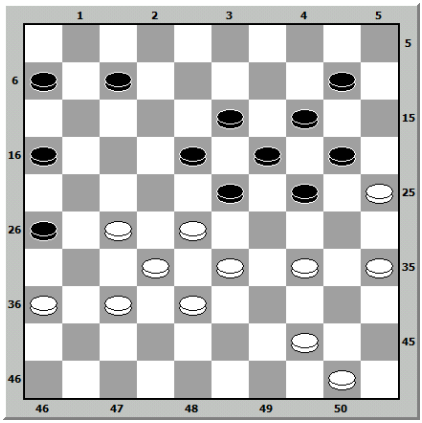
Coup joué en prévision de 50 - 45 des blancs. Dans ce cas, les noirs donnaient par 16 - 21 et 18 - 22, 23 - 29 et gagnaient.

33° 34 - 30

Les blancs ont toujours le coup de dame ; mais elle était prise de suite ; ils avaient un bien meilleur coup que celui joué: 33 - 29 ! qui enchaînait bel et bien les noirs.

33° 20 - 24
34° 30 - 25 15 - 20
35° 41 - 36 5 - 10

36° 40 - 34



36° 10 - 15 ?

Cette fois, les blancs n'hésitent pas à exécuter un coup de cinq pour trois et à dame. Les noirs ne pourront plus jouer que 6 - 11 qui n'est pas dangereux.

37° 34 - 29 23 - 34
38° 44 - 40 34 - 45
39° 28 - 23 19 - 39
40° 38 - 33 39 - 28
41° 32 - 1 6 - 11
42° 1 - 6 14 - 19

Dernière tentative des noirs pour essayer d'arriver à dame: mais ils ne possèdent pas tous les éléments nécessaires; on ne fait rien avec rien, et ils sont irrémédiablement perdus.

43° 6 - 4 19 - 23
44° 25 - 14 16 - 21
45° 27 - 16 23 - 28
46° 14 - 10 24 - 29

47°	37 - 32	28 - 37
48°	4 - 31	15 - 4
49°	31 - 15	

Les noirs (Dussaut) abandonnent.

8.1.30 Leclercq

Jouée au Damier parisien dans le tournoi par division du 12 mars 1903, entre Weiss (blancs), et Leclercq (noirs).

	Blancs Weiss	Noirs Leclercq
1°	34 - 30	18 - 23
2°	30 - 25	20 - 24
3°	32 - 28 !	23 - 32
4°	37 - 28	12 - 18
5°	41 - 37	7 - 12
6°	40 - 34	24 - 30

pionnage, par crainte de l'enchainement, mais abimant le centre des noirs.

7°	35 - 24	19 - 30
8°	44 - 40	30 - 35
9°	50 - 44	18 - 23

Ça n'est pas le meilleur. Les noirs prennent la case centrale, mais ce pion 23 n'a aucune puissance pour l'instant. 14 - 19 valait mieux.

10°	28 - 19	14 - 23
11°	47 - 41 ?	

A première vue, rien d'anormal. En approfondissant on se rend compte que le pion 46 était supérieur. En principe on ne doit pas annihiler ses pions.

11°		15 - 20
12°	25 - 14	10 - 19
13°	37 - 32	5 - 10
14°	41 - 37	10 - 14
15°	31 - 27 ?	

46 - 41 donnait de l'aisance aux blancs, car les noirs ne pouvaient empêcher 32 - 28.

15°		17 - 21
16°	37 - 31 ?	

33 - 28 fournissait aux blancs un jeu plus actif et leur permettait mieux de répondre aux formations des noirs.

16°		21 - 26
17°	42 - 37	

Le pionnage par 33 - 28 n'avait rien de compromettant.

17°		1- 7
18°	33 - 28	11 - 17 ?

12 – 18 paralysait les blancs qui ne pouvaient pionner.

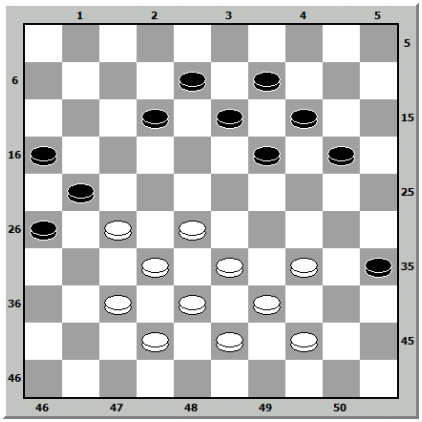
19°	27 - 21	16 - 27
20°	31 - 11	6 - 17
21°	36 - 31	4 - 10
22°	46 - 41.	

Si 31 - 27 les noirs font un 3 pour 4 par 17 - 22.

22° 10 - 15
23° 41 - 36 15 - 20
24° 38 - 33.

Si 39 - 33, coup de dame.

24° 7 - 11
25° 43 - 38 11 - 16
26° 31 - 27 17 - 21 ?
27° 49 - 43 12 - 18
28° 48 - 42 forcé 2 - 7
29° 34 - 29 23 - 34
30° 40 - 29 18 - 23 ?
31° 29 - 18 13 - 31
32° 36 - 27 7 - 12
33° 45 - 40 9 - 13
34° 40 - 34 3 - 9



35° 28 - 22 ?

meilleur que 27 - 22, mais il y avait plus fort.
34 - 29 était le coup juste ; les noirs ne pouvaient prendre un avantage de position.

35° 12 - 18
36° 33 - 28 20 - 25
37° 38 - 33 14 - 20
38° 42 - 38 ?

les blancs se paralysent eux-mêmes 33 - 29 donnaient de l'air aux blancs.

38° 18 - 23
39° 44 - 40 35 - 44
40° 39 - 50 8 - 12
42° 22 - 17 forcé 9 - 14
43° 17 - 8 13 - 2
44° 50 - 44 2 - 7
45° 44 - 40 7 - 11
46° 40 - 35 11 - 17
47° 27 - 22 forcé 21 - 27

Les noirs ne pouvaient pas faire mieux que le pionnage, 2 pour 2. De toute façon, la liberté de mouvements acquise par les blancs empêche les noirs de prendre un avantage de position et la nulle apparait inévitable.

Cette partie a été admirablement menée par les noirs qui avaient pendant un grand nombre de coups un avantage très marqué.

Il a fallu, vers la fin, que les blancs répondent par tous les coups justes pour arriver à s'assurer la remise.

Cette manœuvre prouve une fois de plus qu'une belle partie

nulle est parfois aussi méritoire qu'une partie gagnée.

REMISE

ISIDORE WEISS

Livres écrits par Govert Westerveld

La plupart de mes livres, écrits en anglais, espagnol, français et néerlandais, se trouvent à la Bibliothèque nationale des Pays-Bas (Koninklijke Bibliotheek - KB) à La Haye.

Nº	Year	Title	ISBN
01	1990 2014	Las Damas: ciencia sobre un tablero I Las Damas: ciencia sobre un tablero I. 132 pages. Lulu Editors.	84-7665-69 Softcover
02	1992 2014	Damas españolas: 100 golpes de apertura coronando dama. 116 pages. Lulu Editors. Damas españolas: 100 golpes de apertura coronando dama. 116 pages. Lulu Editors.	84-604-3888-0 None
03	1992 2014	Damas españolas: 100 problemas propios con solamente peones. Damas españolas: 100 problemas propios con solamente peones. 108 pages. Lulu Editors.	84-604-3887-2 None
04	1992 2014	Las Damas: ciencia sobre un tablero, II Las Damas: ciencia sobre un tablero, II. 124 pages. Lulu Editors.	84-604-3886-4 None
05	1992 2014	Las Damas: ciencia sobre un tablero, III Las Damas: ciencia sobre un tablero, III. 124 pages. Lulu Editors.	84-604-4043-5 None
06	1992	Libro llamado Ingenio...juego de marro de punta: hecho por Juan de Timoneda. (Now not edited).	84-604-4042-7
07	1993 2014	Pedro Ruiz Montero: Libro del juego de las damas vulgarmente nombrado el marro. Pedro Ruiz Montero: Libro del juego de las damas vulgarmente nombrado el marro. 108 pages. Lulu Editors.	84-604-5021-X None
08	1997	De invloed van de Spaanse koningin Isabel la Católica op de nieuwe sterke dame in de oorsprong van het dam- en moderne schaakspel. Spaanse literatuur, jaren 1283-1700. In collaboration with Rob Jansen. 329 pages. (Now not edited)	84-605-6372-3 hardcover
09	1997	Historia de Blanca, lugar más islamizado de la región murciana, año 711-1700. Foreword: Prof. Dr. Juan Torres Fontes, University of Murcia. 900 pages.	84-923151-0-5

	2014 2014	Historia de Blanca, lugar más islamizado de la región murciana, año 711-1700. Volume I. 672 pages. Lulu Editors. Historia de Blanca, lugar más islamizado de la región murciana, año 711-1700. Volume I. 364 pages. Lulu Editors.	978-1-291-80895-7 paperback 978-1-29-80974-9
10	2001 2014 2014	Blanca, "El Ricote" de Don Quijote: expulsión y regreso de los moriscos del último enclave islámico más grande de España, años 1613-1654. Foreword of Prof. Dr. Franciso Márquez Villanueva – University of Harvard – USA. 1004 pages. Blanca, "El Ricote" de Don Quijote: expulsión y regreso de los moriscos del último enclave islámico más grande de España, años 1613-1654. 552 pages. Lulu Editors. Blanca, "El Ricote" de Don Quijote: expulsión y regreso de los moriscos del último enclave islámico más grande de España, años 1613-1654. 568 pages. Lulu Editors.	84-923151-1-3 978-1-291-80122-4 Paperback 978-1-291-80311-2
11	2004	Inspiraciones	Without publising
12	2004	La reina Isabel la Católica: su reflejo en la dama poderosa de Valencia, cuña del ajedrez moderno y origen del juego de damas. In collaboration with José Antonio Garzón Roger. Foreword: Dr. Ricardo Calvo. Generalidad Valeciana. Consellería de Cultura, Educació i Esport. Secretaría Autonómica de Cultura. 426 pages.	84-482-3718-8 paperback
13	2006 2009	Los tres autores de La Celestina. Volume I. Foreword: Prof. Ángel Alcalá – University of New York. 441 pages. (bubok.com) Los tres autores de La Celestina. Volume I. 441 pages (bubok.com)	10:84-923151-4-8 None
14	2007 2014 2014	Miguel de Cervantes Saavedra, Ana Felix y el morisco Ricote del Valle de Ricote en "Don Quijote II" del año 1615 (capítulos 54, 55, 63, 64 y 65. Dedicated to Prof.Francisco Márquez Villanueva of the University of Harvard. 384 pages. El Morisco Ricote del Valle de Ricote. Volume I. 306 pages. Lulu Editors El Morisco Ricote del Valle de Ricote. Volume II. 318 pages. Lulu Editors.	10:84-923151-5-6 978-1-326-09629-8 Hardcover 978-1-326-09679-3 Hardcover

15	2008	Damas Españolas: El contragolpe. 112 pages. Lulu Editors.	10:84-923151-9-2
16	2008 2015	Biografía de Doña Blanca de Borbón (1336-1361). El pontificado y el pueblo en defensa de la reina de Castilla. 142 pages. Biografía de doña Blanca de Borbón (1336-1361). 306 pages. Lulu Editors	10:84-923151-7-2 978-1-326-47703-5 Hardcover en KB
17	2008	Biografía de Don Fadrique, Maestre de la Orden de Santiago (1342-1352). 122 pages. Biografía de Don Fadique, Maestre de la Orden de Santiago. 228 pages. Lulu Editors.	10:84-923151-6-4 978-1-326-47359-4 Hardcover
18	2008 2009	Los tres autores de La Celestina. Volume II. 142 pages. (Now not edited) Los tres autores de La Celestina. Volume II. 142 pages. Ebook (bubok.com)	10:978-84-612-604-0-9 None
19	2008 2015	El reino de Murcia en el tiempo del rey Don Pedro, el Cruel (1350-1369). 176 pages El reino de Murcia en el tiempo del rey Don Pedro I el Cruel (1350-1369). 336 pages. Lulu Editors	13:978-84-612-6037-9 978-1-326-47531-4 Hardcover
20	2008 2015	Los comendadores del Valle de Ricote. Siglos XIII-XIV. Volume I. 178 pages Los Comendadores del Valle de Ricote. Siglox XIII-XIV. 316 pages. Lulu Editors.	13:978-84-612-6038-6 978-1-326-47485-0 Hardcover
21	2009 2015 2015	Doña Blanca y Don Fadrique (1333-1361) y el cambio de Negra (Murcia) a Blanca. 511 pages. De Negra a Blanca. Tomo I. 520 pages. De Negra a Blanca Tomo II. 608 pages Lulu Editors	13:978-84-612-6039-3 978-1-326-47805-6 Hardcover 978-1-326-47872-8 Hardcover
22	2009 2015	Los tres autores de La Celestina. Volume III. 351 pages. (Godofredo Valle de Ricote). Los tres autores de La Celestina. Volume III. 424 pages. (bubok.com)	13:978-84-613-2191-9 None
23	2009 2015	Los tres autores de La Celestina. Volume IV. 261 pages. (Godofredo Valle de Ricote). Tres autores de La Celestina. Volumen IV. 312 pages. Ebook (bubok.com)	13:978-84-613-2189-6 None
24	2010	El monumento del Morisco Ricote y Miguel de Cervantes Saavedra. 80 pages.	13:978-84-613-2549-8
25	2011	Un ejemplo para España, José Manzano Aldeguer, alcalde de Beniel (Murcia), 1983-2001. 470 pages. Foreword: Ramón Luis Valcárcel Sisa. (Now not edited)	978-84-614-9221-3

	2012	Un ejemplo para España, José Manzano Aldeguer, alcalde de Beniel (Murcia), 1983-2001. 470 pages. Ebook (bubok.com)	None
26	2012	The History of Checkers of William Shelley Branch. 182 pages. (Now not edited).	None
27	2013	Biografía de Juan Ramírez de Lucena. (Embajador de los Reyes Católicos y padre del ajedrecista Lucena). 240 pages. Lulu Editors.	978-1-291-66911-4
28	2016	El tratado contra la carta del Prothonotario de Lucena. 182 pages. (Now not edited)	None
29	2012	La obra de Lucena: "Repetición de amores". 83 pages. (Now not edited)	None
30	2012	El libro perdido de Lucena: "Tractado sobre la muerte de Don Diego de Azevedo". 217 pages. (bubok.com)	None
31	2012	De Vita Beata de Juan de Lucena. 86 pages. (Ebook – bubok.com)	None
32	2013	Biografía de Maurice Raichenbach, campeón mundial de las damas entre 1933-1938. Volume I. 357 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68772-9 Paperback
33	2013	Biografía de Maurice Raichenbach, campeón mundial de las damas entre 1933-1938. Volume II. 300 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68769-9 Paperback
34	2013	Biografía de Amadou Kandié, jugador fenomenal senegal´s de las Damas entre 1894-1895. 246 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68450-6 Paperback
35	2013	The History of Alquerque-12. Spain and France. Volume I. 388 pages. Lulu Editors	978-1-291-66267-2 Paperback
36	2013	Het slechtste damboek ter wereld ooit geschreven. 454 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68724-8 Paperback
37	2013	Biografía de Woldouby. 239 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68122-2 Paperback
38	2013	Juan del Encina (alias Lucena), autor de Repetición de amores. 96 pages. Lulu Editors	978-1-291-63347-4
39	2013	Juan del Encina (alias Francisco Delicado). Retrato de la Lozana Andaluza. 352 pages. Lulu Editors.	978-1-291-63782-3
40	2013	Juan del Encina (alias Bartolomé Torres Naharro). Propalladia. 128 pages. Lulu Editors	978-1-291-63527-0
41	2013	Juan del Encina, autor de las comedias Thebayda, Ypolita y Serafina. 92 pages. Lulu Editors	978-1-291-63719-9

42	2013	Juan del Encina, autor de la Carajicomedia. 128 pages. Lulu Editors	978-1-291-63377-1
43	2013	El Palmerín de Olivia y Juan del Encina. 104 pages. Lulu Editors	978-1-291-62963-7
44	2013	El Primaleón y Juan del Encina. 104 pages. Lulu Editors.	978-1-291-61480-7
45	2013	Hernando del Castillo seudónimo de Juan del Encina. 96 pages. Lulu Editors	978-1-291-63313-9
46	2013	Amadis de Gaula. Juan del Encina y Alonso de Cardona. 84 pages. Lulu Editors	978-1-291-63990-2
47	2013	Sergas de Esplandián y Juan del Encina. 82 pages. Lulu Editors	978-1-291-64130-1
48	2013	History of Checkers (Draughts). 180 pages. Lulu Editors.	978-1-291-66732-5 Paperback
49	2013	Mis años jóvenes al lado de Ton Sijbrands and Harm Wiersma, futuros campeones mundiales. 84 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68365-3 Paperback
50	2013	De Spaanse oorsprong van het Dam- en moderne Schaakspel. Volume I. 382 pages. Lulu Editors.	978-1-291-66611-3 Paperback
51	2013	Alonso de Cardona, el autor de la Questión de amor. 88 pages. Lulu Editors.	978-1-291-65625-1
52	2013	Alonso de Cardona. El autor de la Celestina de Palacio, Ms. 1520. 96 pages. Lulu Editors.	978-1-291-67505-4
53	2013	Biografía de Alonso de Cardona. 120 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68494-0
54	2014	Tres autores de La Celestina: Alonso de Cardona, Juan del Encina y Alonso de Proaza. 168 pages. Lulu Editors.	978-1-291-86205-8
55	2014	Blanca, una página de su historia: Expulsión de los moriscos. (With Ángel Ríos Martínez). 280 pages. Lulu Editors.	None
56	2014	Ibn Sab'in of the Ricote Valley, the first and last Islamic place in Spain. 288 pages. Lulu Editors.	978-1-326-15044-0 Hardcover
57	2015	El complot para el golpe de Franco. 224 pages. Lulu Editors.	978-1-326-16812-4 Hardcover
58	2015	De uitdaging. Van damsport tot topproduct. Hoe de damsport mij hielp voedingsproducten van wereldklasse te creëren. 312 pages. Lulu Editors.	978-1-326-15470-7 Hardcover
59	2015	The History of Alquerque-12. Remaining countries. Volume II. 436 pages. Lulu Editors.	978-1-326-17935-9 paperback

60	2015	Your visit to Blanca, a village in the famous Ricote Valley. 252 pages. Lulu Editors.	978-1-326-23882-7 Hardcover
61	2015	The Birth of a new Bishop in Chess. 172 pages. Lulu Editors.	978-1-326-37044-2 Hardcover
62	2015	The Poem Scachs d'amor (1475). First Text of Modern Chess. 144 pages. Lulu Editors.	978-1-326-37491-4 Hardback
63	2015	The Ambassador Juan Ramírez de Lucena, the father of the chessbook writer Lucena. 226 pages. Lulu Editors.	978-1-326-37728-1 Hardcover
64	2015	Nuestro ídolo en Holanda: El senegalés Baba Sy campeón mundial del juego de las damas (1963-1964). 272 pages. (bubok.com).	None
65	2015	Baba Sy, the World Champion of 1963-1964 of 10x10 Draughts. Volume I. 264 pages. Lulu Editors.	978-1-326-39729-6 Hardcover
66	2015	The Training of Isabella I of Castile as the Virgin Mary by Churchman Martin de Cordoba. 172 pages. Lulu Editors.	978-1-326-40364-5 Hardcover
67	2015	El Ingenio ó Juego de Marro, de Punta ó Damas de Antonio de Torquemada. 228 pages. Lulu Editors.	978-1-326-40451-2 Hardcover
68	2015	Baba Sy, the World Champion of 1963-1964 of 10x10 Draughts. Volume II. 204 pages. Lulu Editors.	978-1-326-43862-3 Hardcover
69	2016	The Origin of the Checkers and Modern Chess Game. Volume I. 316 pages. Lulu Editors.	978-1-326-60212-3 Hardcover
70	2015	The Origin of the Checker and Modern Chess Game. Volume III. 312 pages. Lulu Editors.	978-1-326-60244-4
71	2015	Woldouby's Biography, Extraordinary Senegalese checkers player during his stay in France 1910-1911. 236 pages. Lulu Editors.	978-1-326-47291-7 Hardcover
72	2015	La Inquisición en el Valle de Ricote. (Blanca, 1562). 264 pages. Lulu Editors.	978-1-326-49126-0 Hardcover
73	2015	History of the Holy Week Traditions in the Ricote Valley. (With Ángel Ríos Martínez). 140 pages. Lulu Editors.	978-1-326-57094-1 Hardcover
74	2016	Revelaciones sobre Blanca. 632 pages. Lulu Editores.	978-1-326-59512-8 Hardcover
75	2016	Muslim history of the Región of Murcia (715-1080). Volume I. 308 pages. Lulu Editors.	978-1-326-79278-7 Hardcover
76	2016	Researches on the mysterious Aragonese author of La Celestina. 288 pages. Lulu Editors.	978-1-326-81331-4 Hardcover

77	2016	The life of Ludovico Vicentino degli Arrighi between 1504 and 1534. 264 pages. Lulu Editors	978-1-326-81393-2 Hardcover
78	2016	The life of Francisco Delicado in Rome: 1508-1527. 272 pages. Lulu Editors.	978-1-326-81436-6 Hardcover
79	2016	Following the Footsteps of Spanish Chess Master Lucena in Italy. 284 pages. Lulu Editors.	978-1-326-81682-7 Hardcover
80	2016	Historia de Granja de Rocamora: La Expulsión en 1609-1614. 124 pages. Lulu Editors.	978-1-326-85145-3 Hardcover
81	2013	De Spaanse oorsprong van het Dam- en Moderne Schaakspel. Deel II. 384 pages. Lulu Editors.	978-1-291-69195-5 paperback
82	2015	The Spanish Origin of the Checkers and Modern Chess Game. (De Spaanse oorsprong van het Dam- en Moderne Schaakspel) Volume III. 312 pages. Lulu Editores.	978-1-326-45243-8 Hardcover
83	2014	El juego de las Damas Universales (100 casillas). 100 golpes de al menos siete peones. 120 pages.	13-978-84-604-3888-0
84	2009	Siglo XVI, siglo de contrastes. (With Ángel Ríos Martínez). 153 pages. (bubok.com). Authors: Ángel Rios Martínez & Govert Westerveld	978-84-613-3868-9
85	2010	Blanca, una página de su historia: Último enclave morisco más grande de España. 146 pages. (bubok.com). Authors: Ángel Rios Martínez & Govert Westerveld	None
86	2017	Ibn Sab'in del Valle de Ricote; El último lugar islámico en España. 292 pages. Lulu Editors.	978-1-326-99819-6 Hardcover
87	2017	Blanca y sus hierbas medicinales de antaño. 120 pages. Lulu Editors.	978-0244-01462-9 Hardcover
88	2017	The Origin of the Checkers and Modern Chess Game. Volume II. 300 pages. Lulu Editors	978-0-244-04257-8 Hardcover
89	2017	Muslim History of the Region of Murcia (1080-1228). Volume II. 308 pages. Lulu Editors	978-0-244-64947-0
90	2018	History of Alquerque-12. Volume III. 516 pages. Lulu Editors.	978-0-244-07274-2 Paperback
91	2015	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume I. 456 pages. Lulu Editores.	978-1-326-47888-9 Hardcover

92	2015	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume II. 232 pages. Lulu Editores	978-1-326-47949-7 Hardcover
93	2018	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume III. 520 pages. Lulu Editors.	978-0-244-65938-7
94	2018	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume IV. 248 pages. Lulu Editors.	978-0-244-36089-4
95	2018	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume V. (In press)	978-0-244-57803-9 Lulu Editors
96	2018	Draughts and La Celestina's creator Francesch Vicent (Lucena), author of: Peregrino y Ginebra, signed by Hernando Diaz. 412 pages. Lulu Editors.	978-0-244-05324-6
97	2018	Draughts and La Celestina's creator Francesch Vicent (Lucena) in Ferrara. 316 pages. Lulu Editors.	978-0-244-95324-9
98	2018	Propaladia Lucena	In Press
99	2018	Question de Amor Lucena	In Press
100	2018	My Young Years by the side of Harm Wiersma and Ton Sijbrands, Future World Champions – 315 pages. Lulu Editors.	978-0-244-66661-3 Lulu Editors
101	2018	The Berber Hamlet Aldarache in the 11th-13th centuries. The origin of the Puerto de la Losilla, the Cabezo de la Cobertera and the village Negra (Blanca) in the Ricote Valley. 472 pages. Lulu Editors.	978-0-244-37324-5 Lulu Editors Hardcover
103	2018	La gloriosa historia española del Juego de las Damas – Tomo I. 172 pages. Lulu Editors.	978-0-244-38353-4 Lulu Editors Hardcover
102	2018	La gloriosa historia española del Juego de las Damas – Tomo II. 148 pages. Lulu Editors.	978-0-244-08237-6 Lulu Editors Hardcover
104	2018	La gloriosa historia española del Juego de las Damas – Tomo III. 176 pages. Lulu Editors.	978-0-244-98564-6 Lulu Editors Hardcover
105	2018	La fabricación artesanal de papel en Negra (Blanca) Murcia. (Siglo XIII)	978-0-244-11700-9 Lulu Editors Hardcover
106	2018	La aldea bereber Aldarache en los siglos XI-XIII. El origen del Puerto de la Losilla, el Cabezo de la Cobertera y el pueblo Negra (Blanca) en el Valle de Ricote.	In Press
107	2018	Analysis of the Comedy and Tragicomedy of Calisto and Melibea. Lulu Editors. 131 pages. Lulu Editors.	978-0-244-41677-5 Lulu Editors Hardcover

108	2018	Diego de San Pedro and Juan de Flores: the pseudonyms of Lucena, the son of doctor Juan Ramírez de Lucena. Lulu Editors. 428 pages. Lulu Editors.	978-0-244-72298-2 Lulu Editors Hardcover
109	2018	Dismantling the anonymous authors of the books attributed to the brothers Alfonso and Juan de Valdés. 239 pages. Lulu Editors.	978-0-244-26453-6 Lulu Editors
110	2018	Revelation of the true authors behind Villalon's books and manuscripts. 429 pages. Lulu Editors.	978-0-244-56448-3 Lulu Editors
111	2018	Doubt about the authorship of the work Asno de oro published in Seville around 1513. 225 pages. Lulu Editors.	978-1-792-03946-1 KDP Amazon
112	2018	Damas Españolas: Reglas y estrategia. Tomo I. 138 pages. Lulu Editors.	978-0-244-86526-9 Lulu Editors
113	2019	*El Lazarillo,* initiated by Lucena and finished by Bernardo de Quirós. 282 pages. Lulu Editors.	978-0-244-56495-7 Lulu Editors
114	2019	Damas Españolas: Direcciones para jugar bien. Tomo II. 150 pages. Lulu Editors.	978-0-244-56529-9 Lulu Editors
115	2019	Damas Españolas: Principios elementales y Golpes. Tomo III. 142 Pages. Lulu Editors	978-0-244-26573-1 Lulu Editors
116	2019	Damas Españolas: Concepto combinativo y Juego posicional. Tomo IV. 117 pages. Lulu Editors.	978-0-244-26590-8 Lulu Editors
117	2019	Een zwarte bladzijde in de geschiedenis van Murcia. Wetenswaardigheden over de gehuchten en dorpen langs de vreemde route van de twee vermiste Nederlanders in de Spaanse deelstaat Murcia. 303 bladzijden. Lulu Editors	978-0-244-56569-5 Lulu Editors
118	2019	Damas Españolas: La partida. Tomo V. 130 páginas. Lulu Editors	978-0-244-86605-1 Lulu Editors
119	2019	Damas Españolas: Los problemas. Tomo VI. 114 páginas. Lulu Editors. Hardcover	978-0-244-26643-1 Lulu Editors
120	2020	Tradiciones y costumbres holandesas. Vida familiar, social y comercial. 312 pages. Lulu Editors.	978-0-244-56551-0 Lulu Editors
121	2020	Gonzalo Fernández de Oviedo (Lucena), the unknown son of the Embassador Juan Ramírez de Lucena and author of La Celestina. Volume I. 414 pages. Lulu Editors.	978-0-244-27298-2 Lulu Editors
122	2020	Gonzalo Fernández de Oviedo (Lucena), the unknown son of the Embassador Juan Ramírez de Lucena and author of La	978-0-244-87333-2 Lulu Editors

		Celestina. Volume II. 422 pages. Lulu Editors.	
123	2020	Muslim History of the Region of Murcia (1229-1304). Volume III. 300 pages. Lulu Editors	In Press
124	2020	Juan de Sedeño and Fernando de Rojas	978-1-71686-700-2 Lulu Editors
125	2020	Gonzalo Fernández de Oviedo, the author of *Lazarillo* and *Viaje de Turquía*	978-1-71679-758-3 Lulu Editors
126	2020	Testament of Fernando de Rojas. Pursuit of the missing writer	978-1-71680-426-7 Lulu Editors
127	2020	Gonzalo Fernández de Oviedo and Fernando de Rojas – the Authors of Repetición de Amores and Arte de Ajedrez. 265 pages. Lulu Editors.	978-1-71674-220-0 Lulu Editors
128	2020	Gonzalo Fernández de Oviedo and Continuations of La Celestina. 671 pages. Lulu Editors	978-1-71670-562-5 Lulu Editors
129	2020	My family tree. 53 pages. Lulu Editors	978-1-71668-665-8 Lulu Editors
130	2020	El Gran Capitán, obra escrita por Fernando de Rojas & Gonzalo Fernández de Oviedo 77 pages. Lulu Editors	978-1-71665-818-1 Lulu Editors
131	2020	Gonzalo Fernández de Oviedo y sus obras. Tomo I. 276 pages. Lulu Editors	978-1-71665-331-5 ©
132	2020	Analysing Literary Works in Fernando de Rojas' Will. Volume I. 719 pages. Lulu Editors	978-1-71665-894-5 ©
133	2020	Relatos blanqueños	In Press
134	2020	Draughts is more difficult than chess. El juego de damas es más difícil que el ajedrez.	978-1- 716-43612-3
135	2021	Discovering Blanca. 10 routes to discover its natural and cultural wealth. Authors: José Molina Ruíz, Mª Luz Tudela Serrano, Virginia Guillén Serrano, Govert Wester-veld	978-1-716-37511-8
136	2021	Una idea de la vida en Blanca alrededor del año 1900. Authors: Ángel Ríos Martínez, Govert Westerveld	978-1-716-27209-7
137	2021	Beautiful introductory forcing moves and hidden combinations. Years 1885 - 1933	978-1-716-17015-7
138	2021	Cambiando Blanca por Ricote alrededor del año 1900. 195 pages – Lulu Editors	978-1-716-55470-4
139	2021	Draughts dictionary English, Spanish, French, Arabic, Dutch 147 Pages. Lulu Editors	978-1-008-99182-8

140	2021	The Tactics & Strategies of the World Champion (1895-1912) Isidore Weiss in Draughts 349 pages. Lulu Editors.	978-1-008-96582-9
141	2021	250 New Positions of the World Champion (1895-1912) Isidore Weiss in Draughts. 283 pages. Lulu Editors	978-1-008-96563-8
142	2021	Innovative Creativity of the World Champion (1895-1912) Isidore Weiss in Draughts. 333 pages. Lulu Editors	978-1-008-96561-4
143	2021	Las Tácticas & Estrategias del Campeón Mundial (1895-1912) Isidore Weiss en el Juego de Damas.	In Press
144	2021	250 Nuevas posiciones del Campeón Mundial (1895-1912) Isidore Weiss en el Juego de Damas.	In Press
145	2021	Creatividad Innovativa del Campeón Mundial (1895-1912) Isidore Weiss en el Juego de Damas.	In Press
146	2021	Tactique & Stratégie du Jeu de Dames par Isidore Weiss	In Press
147	2021	250 Nouvelles positions dans le Jeu de Dames du champion du monde (1895-1912) Isidore Weiss.	In Press
148	2021	Créativité innovante dans le Jeu de Dames du champion du monde (1895-1912) Isidore Weiss.	In Press
149	2021	Tacktiek & Strategie van het Damspel door Isidore Weiss	In Press
150	2021	250 Nieuwe Damposities van de Wereldkampioen (1895-1912) Isidore Weiss	In Press
151	2021	Innovatieve Creativiteit van de Wereldkampioen (1895-1912) Isidore Weiss in de Damsport.	In Press
152	2021	Tattica & Strategia del Campione del Mondo (1895-1912) Isidore Weiss nel gioco della dama	In Press
153	2021	250 Nuove Posizioni del Campione del Mondo (1895-1912) Isidore Weiss nel giocco della Dama	In Press
154	2021	Creatività innovadora del Campione del Mondo (1895-1912) Isidore Weiss nel giocco della Dama	In Press

155	2021	Taktik & Strategie des Weltmeisters (1895-1912) Isidore Weiss in Dame	In Press
156	2021	250 Neue Positionen des Weltmeisters (1895-1912) Isidore Weiss in Dame	In Press
157	2021	Innovative Kreativität des Weltmeisters (1895-1912) Isidore Weiss in Dame.	In Press
158	2021	As táticas & Estratégias do Campeão Mundial (1895-1912) Isidore Weiss no Jogo de Damas	In Press
159	2021	250 Novas Posições do Campeão Mundial (1895-1912) Isidore Weiss no Jogo de Damas	In Press
160	2021	Criatividade innovadora do Campeão Mundial (1895-1912) Isidore Weiss no Jogo de Damas	In Press

Symborg

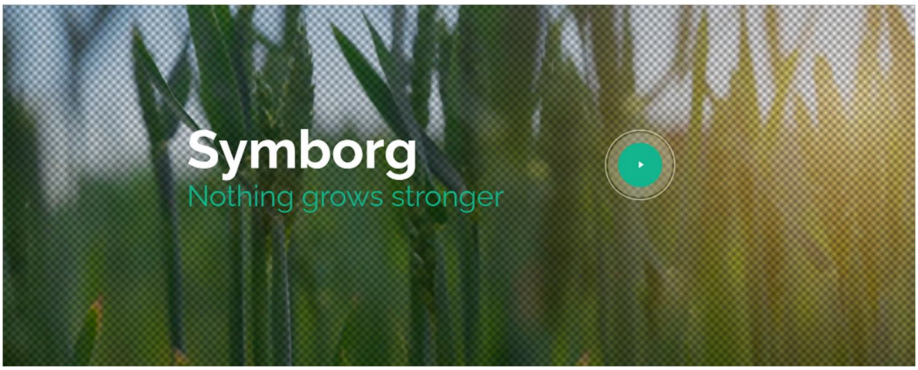
NATURAL
GROWTH

With Chess and Draughts, you learn business strategy.
You need strategy for the future.

This is the future strategy for increasing your crop:

https://en.wikipedia.org/wiki/Rhizophagus_iranicus_var._tenuihypharum

https://symborg.com/en/



Symborg

NATURAL
GROWTH